

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI MERAH-PUTIH
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF PESERTA DIDIK
KELAS V SD/MI TAHUN AJARAN 2017/2018**



Skripsi

Diajukan untuk melengkapi Tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Oleh :

**NILAM SRI ANGGRAHENI
NPM : 1411100089**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1439 H / 2018 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI MERAH-PUTIH
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF PESERTA DIDIK
KELAS V SD/MI TAHUN AJARAN 2017/2018**

Skripsi

Diajukan untuk melengkapi Tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

**NILAM SRI ANGGRAHENI
NPM : 1411100089**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



Pembimbing I : Nurul Hidayah, M.Pd

Pembimbing II : Ayu Nur Shawmi, M.Pd. I

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1439 H / 2018 M.**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI MERAH-PUTIH PADA PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 3 SAWAH LAMA BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2017/2018

Oleh
NILAM SRI ANGGRAHENI
NPM. 1411100089

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan disukai anak-anak, bermain dapat juga dijadikan sebagai media pembelajaran. Hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 3 Sawah Lama Bandar Lampung di dapati bahwa bentuk media pembelajaran yang digunakan belum begitu menarik peserta didik untuk belajar. Berdasarkan permasalahan tersebut, solusi untuk mengatasi masalah ini adalah dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu pengembangan media permainan monopoli merah-putih.

Rumusan masalah dari penelitian ini, sebagai berikut: 1) Bagaimanakah langkah-langkah pengembangan permainan media monopoli merah-putih?; (2) Bagaimanakah kualitas dari media permainan monopoli merah-putih?; (3) Bagaimanakah respon peserta didik terhadap media permainan monopoli merah-putih?. Peneliti menggunakan penelitian pengembangan (*R&D*) dengan menggunakan model Borg dan Gall yang dilakukan hingga pada langkah ke tujuh, adapun langkah-langkah tersebut sebagai berikut; (1) Potensi dan masalah; (2) Pengumpulan data; (3) Desain produk; (4) Validasi desain; (5) Revisi desain; (6) Uji coba produk; dan (7) Revisi produk.

Berdasarkan langkah-langkah di atas, peneliti menghasilkan suatu produk berupa media permainan monopoli merah-putih pada pembelajaran tematik integratif. Hasil penilaian dari ahli materi memperoleh rata-rata 93% “sangat baik”. Hasil penilaian dari ahli media memperoleh rata-rata 92% “sangat baik”. Hasil penilaian dari praktisi pendidikan memperoleh rata-rata 90% “sangat baik”. Hasil angket respon peserta didik pada uji coba kelas kecil memperoleh rata-rata 96% “sangat baik”. Hasil uji coba kelas besar memperoleh rata-rata 94% “sangat baik”. Berdasarkan hasil uraian diatas maka produk yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Adanya produk ini diharapkan dapat menjadikan pembelajaran yang lebih menyenangkan untuk peserta didik, sebagai tambahan media bagi pendidik, dan untuk peneliti selanjutnya, diharapkan dapat lebih menyempurnakan media permainan monopoli agar lebih edukatif serta inovatif

Kata Kunci: *Media Permainan Monopoli, Pembelajaran Tematik Integratif.*

MOTTO

وَلَا تَهِنُوا وَلَا تَحْزَنُوا وَأَنْتُمْ الْأَعْلَوْنَ إِنْ كُنْتُمْ مُؤْمِنِينَ : ١٣٩

Artinya: “Janganlah kamu bersikap lemah, dan janganlah pula kamu bersedih hati, padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi derajatnya, jika kamu orang-orang yang beriman”. (Q.S. Al-Imran: 139)

Jadikan gelapmu menjadi cahaya, one step more positive!
(Nilam Sri Anggraheni)



PERSEMBAHAN

Sembah sujud serta syukur penulis kepada Allah SWT. karena taburan kasih, sayang dan cinta-Nya penulis selalu dikuatkan, dan atas keridhoan-Nya telah memberi kemudahan hingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis persembahkan karya sederhana ini kepada orang-orang yang sangat penulis kasih, sayang, dan cintai, kepada:

1. Kedua orang tuaku terkasih, Ayahandaku Sri Yadi dan Ibundaku Suarni. Satu dari do'a kalian telah sampai tepat ke anakmu ini. Kupersembahkan karya sederhana ini sebagai satu tanda kecil bakti, hormat, dan rasa terima kasih ku atas kesabaran, kasih sayang, dan dukungan yang tiada henti dari Ayah dan Ibu.
2. Kedua saudaraku tersayang, Kakakku Ady Saputra dan Adikku Nawang Santika, dan
3. Almamaterku tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang kubanggakan



RIWAYAT HIDUP

Nama lengkap Nilam Sri Anggraheni, nama panggilan Nilam. Lahir di Prabumulih, pada hari Jum'at tanggal 29 Nopember 1996. Anak perempuan dari Ayah yang bernama Sri Yadi dan Ibu yang bernama Suarni. Anak ke dua dari tiga bersaudara, dengan kakak yang bernama Ady Saputra dan adik yang bernama Nawang Santika.

Pendidikan formal dimulai dari Taman Kanak-Kanak (TK) Kartika II-13 Balakarta, kemudian melanjutkan ketingkat SD, dari kelas 1-3 (Semester 1) di SD Negeri 1 Balakarta sedangkan dari kelas 3(Semester 2)-6 di SD Negeri 4 OKU. Setelah itu melanjutkan ke SMP Negeri 2 OKU, lalu melanjutkan ke SMA Sentosa Bhakti Baturaja. Setelah lulus dari tingkat SMA di tahun 2014, peneliti diterima sebagai mahasiswi di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung yang sekarang telah menjadi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Selama menjadi mahasiswi aktif, peneliti ikut serta dalam organisasi yang ada di lingkungan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yaitu Himpunan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (HMJ PGMI), selain itu peneliti juga pernah mengikuti organisasi internal kampus yaitu Koperasi Mahasiswa (KOPMA).

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum. Wr. Wb

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dalam rangka memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak menerima bantuan dan bimbingan yang sangat berharga dari berbagai pihak. Oleh karena ini dengan seluruh kerendahan hati dan rasa hormat, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hi. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakutas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku sekretaris jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sekaligus pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I selaku pembimbing II yang telah ikut membimbing serta mengarahkan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Marpuah, S.Pd selaku Kepala SD Negeri 3 Sawah Lama Bandar Lampung, Ibu Hj. Mardiani, S.Pd selaku Kepala SD Negeri 2 Sawah Lama Bandar Lampung, Ibu Hj. Koimah Saleh, S.Pd. MM selaku Kepala SD Negeri

1 Sawah Lama Bandar Lampung, pendidik, staff TU dan peserta didik ketiga sekolah di atas yang telah membantu penulis dalam mengumpulkan data dalam penyusunan skripsi.

6. Dan semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga semua bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan ridho sekaligus sebagai catatan amal ibadah dari Allah SWT. *Aamiin Ya Rabbal Alaamiin*. Penulis menyadari penelitian ini masih banyak kekurangan dalam penulisan ini, hal ini disebabkan masih terbatasnya ilmu, pemahaman, dan teori penelitian yang penulis miliki. Oleh karenanya kepada para pembaca kiranya dapat memberikan masukan dan saran-saran yang sifatnya membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti pada khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. *Aamiin Yaa Rabbal' Alamiin*.

Wassalamu'alaikum. Wr. Wb.



Bandar Lampung,
2018
Penulis

Juni

Nilam Sri Anggraheni
NPM. 1411100089

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	11
 BAB II LANDASAN TEORI	 12
A. Karakteristik Peserta Didik Usia Sekolah Dasar	12
1. Perkembangan Fisik-Motorik	12
2. Perkembangan Intelektual	13
3. Perkembangan Bahasa	15
4. Perkembangan Emosi	15
5. Perkembangan Sosial	16
B. Belajar	17
1. Pengertian Belajar	17
2. Gaya Belajar	20
3. Prinsip-Prinsip Belajar	21
4. Unsur-Unsur Belajar	22
5. Faktor-Faktor Dalam Belajar	22
C. Bermain	23
1. Pengertian Bermain	23
2. Kategori Bermain	24
3. Tahapan Perkembangan Bermain	24
4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Bermain	25
5. Faedah Bermain	26
D. Media Pembelajaran	27
1. Pengertian Media Pembelajaran	27

2. Karakteristik Media Pembelajaran	28
3. Kriteria Memilih Media Pembelajaran	29
4. Evaluasi Media Pembelajaran	30
5. Kelebihan Media Pembelajaran	31
E. Permainan Monopoli	31
1. Pengertian Permainan Monopoli	31
2. Peraturan Permainan Monopoli	33
3. Spesifikasi Monopoli Merah-Putih	33
F. Pembelajaran Tematik Integratif	37
1. Pengertian Pembelajaran Tematik Integratif	37
2. Pentingnya Pembelajaran Tematik Integratif Peserta Didik Tingkat SD/MI	38
3. Karakteristik Pembelajaran Tematik Integratif	39
4. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik Integratif	39
G. Hasil Penelitian yang Relevan	40
H. Alur Penelitian	42
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Rancangan Penelitian	44
1. Jenis Penelitian	44
2. Subjek Penelitian dan Pengembangan	45
3. Lokasi Penelitian	46
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	46
1. Potensi dan Masalah	48
2. Mengumpulkan Informasi	48
3. Desain Produk	48
4. Validasi desain	49
5. Revisi Desain	49
6. Uji Coba Produk	49
7. Revisi Produk	50
C. Teknik Pengumpulan Data	50
1. Observasi	50
2. Wawancara	50
3. Angket	51
D. Instrumen Penelitian	52
E. Teknik Analisis Data	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	55
A. Hasil	55
1. Potensi dan Masalah	55
2. Pengumpulan Data	56
3. Desain Produk	56
4. Deskripsi Hasil Validasi dan Revisi Desain	68
5. Deskripsi Penilaian Praktisi Pendidikan	73
6. Deskripsi Penilaian dari Respon Peserta Didik	73
B. Pembahasan	75

1. Langkah-Langkah Pengembangan	75
2. Penilaian dari Para Ahli	75
3. Penilaian dari Praktisi Pendidikan	78
4. Penilaian Respon dari Peserta Didik	80
5. Keterbatasan Penelitian.....	83
BAB V PENUTUP	84
A. Kesimpulan	84
B. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN-LAMPIRAN	90



DAFTAR TABEL

Tabel

Halaman

Tabel 1 Spesifikasi Produk	40
Tabel 2 Pedoman Skor Penilaian	53
Tabel 3 Persentase dan Kriteria Kualitatif Validasi	53
Tabel 4 Pedoman Skor Penilaian	54
Tabel 5 Persentase dan Kriteria Kualitatif Respon Peserta Didik	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar

Halaman

Gambar 1 Bagan Alur Penelitian.....	43
Gambar 2 Prosedural penggunaan Metode Penelitian dan pengembangan	47
Gambar 3 Desain awal monopoli merah-putih	56
Gambar 4 Desain awal kartu hak milik	57
Gambar 5 Desain awal kartu dana umum	57
Gambar 6 Desain awal kartu kesempatan	57
Gambar 7 Desain awal kartu catatan sejarah.....	58
Gambar 8 Desain awal kartu kendali	58
Gambar 9 Desain awal petunjuk permainan	59
Gambar 10 Desain awal uang.....	62
Gambar 11 Kumpulan gambar-gambar sebelum di desain monopoli ...	63
Gambar 12 Tampilan lembar kerja CorelDraw X4	63
Gambar 13 Tampilan lembar kerja CorelDraw X4 mengatur ukuran produk	64
Gambar 14 Membuat kotak-kotak monopoli	64
Gambar 15 Desain dasar kotak monopoli	65
Gambar 16 Import gambar	65
Gambar 17 Memberi warna.....	66
Gambar 18 Memberi tulisan.....	66
Gambar 19 Menyimpan hasil desain produk	67
Gambar 20 Tampilan uang sebelum di revisi	69
Gambar 21 Tampilan uang setelah direvisi	69
Gambar 22 Tampilan kotak monopoli merah-putih sebelum direvisi	69
Gambar 23 Tampilan kotak monopoli merah-putih setelah direvisi	69
Gambar 24 Tampilan monopoli merah-putih ukuran 32 cm sebelum direvisi	70
Gambar 25 Tampilan monopoli merah-putih ukuran 50 cm	

setelah direvisi	70
Gambar 26 Tampilan tulisan sebelum direvisi	71
Gambar 27 Tampilan tulisan setelah direvisi	72
Gambar 28 Tampilan warna merah sebelum direvisi	72
Gambar 29 Tampilan warna merah setelah direvisi	73
Gambar 30 Penilaian Dari Ahli Materi I Dan II	77
Gambar 31 Penilaian dari ahli media I dan II	78
Gambar 32 Penilaian dari Praktisi Pendidikan I, II, dan III	80
Gambar 33 Persentase Uji Coba Kelas Kecil dan Kelas Besar	82



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Kisi-kisi observasi	91
Lampiran 2 Lembar hasil observasi	92
Lampiran 3 Kisi-kisi angket pra-penelitian	93
Lampiran 4 Hasil angket pra-penelitian	94
Lampiran 5 Kisi-kisi instrumen wawancara pra-penelitian praktisi pendidikan	98
Lampiran 6 Hasil wawancara pra-penelitian praktisi pendidikan	99
Lampiran 7 RPP.....	101
Lampiran 8 Silabus	111
Lampiran 9 Kisi-kisi instrumen validasi ahli materi.....	115
Lampiran 10 Kisi-kisi instrumen validasi ahli media	116
Lampiran 11 Kisi-kisi instrumen penilaian praktisi pendidikan	117
Lampiran 12 Kisi-kisi instrumen penilaian respon peserta didik	118
Lampiran 13 Daftar para ahli dan praktisi pendidikan media permainan monopoli merah-putih	119
Lampiran 14 Lembar keterangan instrumen validasi ahli materi I	120
Lampiran 15 Lembar penilaian instrumen validasi ahli materi I	121
Lampiran 16 Lembar keterangan instrumen validasi ahli materi II	126
Lampiran 17 Lembar penilaian instrumen validasi ahli materi II	127
Lampiran 18 Lembar keterangan instrumen validasi ahli media I	132
Lampiran 19 Lembar penilaian instrumen validasi ahli media I	133
Lampiran 20 Lembar keterangan instrumen validasi ahli media II	137
Lampiran 21 Lembar penilaian instrumen validasi ahli media II	138
Lampiran 22 Identitas tempat penelitian.....	142
Lampiran 23 Lembar keterangan instrumen penilaian praktisi pendidikan I	149
Lampiran 24 Lembar penilaian instrumen penilaian praktisi pendidikan I	150
Lampiran 25 Lembar keterangan instrumen penilaian	

praktisi pendidikan II	155
Lampiran 26 Lembar penilaian instrumen penilaian praktisi pendidikan II	156
Lampiran 27 Lembar keterangan instrumen penilaian praktisi pendidikan III	161
Lampiran 28 Lembar penilaian instrumen penilaian praktisi pendidikan III	162
Lampiran 29 Lembar penilaian respon peserta didik.....	167
Lampiran 30 Rekapitulasi data hasil validasi ahli materi, media, praktisi pendidikan, respon peserta didik uji coba kelas kecil dan kelas besar	170
Lampiran 31 Nota dinas	194
Lampiran 32 Surat izin melaksanakan pra-penelitian.....	196
Lampiran 33 Surat balasan diizinkan melaksanakan pra-penelitian.....	197
Lampiran 34 Surat telah melaksanakan pra-penelitian.....	198
Lampiran 35 Cover acc proposal untuk diseminarkan	199
Lampiran 36 Pengesahan seminar proposal.....	200
Lampiran 37 Surat pengantar para validasi ahli	201
Lampiran 38 Surat permohonan melaksanakan penelitian	208
Lampiran 39 Surat balasan diizinkan melaksanakan penelitian	211
Lampiran 40 Surat keterangan telah melaksanakan penelitian	214
Lampiran 41 Dokumentasi	217
Lampiran 42 Media permainan monopoli merah-putih	226
Lampiran 43 Kartu konsultasi skripsi	231

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan kemajuan teknologi saat ini sangatlah pesat hal ini terlihat dari kebutuhan masyarakat yang semakin maju dalam menggunakan teknologi, salah satunya adalah internet. Laporan Simon Kemp dalam *Southeast Asia Digital in 2015*, penggunaan internet telah mencapai 88,1 juta orang atau sekitar 34% dari total jumlah penduduk Indonesia.¹ Berdasarkan hal di atas dapat diketahui bahwa masyarakat berlomba-lomba mengikuti kemajuan zaman yang begitu pesat. Hal ini tidak hanya dirasa di sebagian aspek kehidupan, namun juga berdampak pada aspek-aspek kehidupan lainnya seperti di aspek ekonomi, aspek budaya, aspek sosial, dan aspek pendidikan.

Jika dilihat pengaruh kemajuan teknologi dari aspek pendidikan sudah pasti hal ini memiliki dampak positif, namun juga tidak terlepas dari dampak negatif. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi di aspek pendidikan adalah penggunaan *gadget*. Pada peserta didik dapat membantu dalam memperbanyak referensi yang membuat pengetahuan peserta didik semakin luas dan lebih berkembang. Namun, dampak negatifnya dari penggunaan *gadget* yang salah dapat mengakibatkan dampak yang serius khususnya bagi peserta didik. Kesalahan dari penggunaan *gadget* salah satunya mengakses pornografi, karena anak-anak belum dapat memahami yang baik dan yang kurang baik untuk

¹Irwandani, “*Potensi Media Sosial Dalam Mempopulerkan Konten Sains Islam*”, (Bandar Lampung: Tadris Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung, 2016), Vol. 1, h. 173

psikologinya. Menonton konten pornografi dapat menyebabkan kerusakan pada otak dan berdampak buruk pada perkembangan psikologi peserta didik.²

Selain dapat digunakan melihat konten-konten negatif seperti konten pornografi, Peserta didik juga cenderung menggunakan *gadget* untuk bermain *games* dibandingkan membaca konten-konten pendidikan, ini mengakibatkan peserta didik menjadi kurang peduli dengan lingkungannya. Penggunaan *gadget* yang berlebihan juga akan mengganggu kesehatan mata dan terlebih karena terlalu sering bermain berjam-jam dengan *gadgetnya* dapat mengakibatkan berkurangnya minat untuk belajar. Jika minat untuk belajar terganggu maka akan terganggu juga kegiatan belajar yang akan dilalui di sekolah, dibandingkan menghabiskan waktu berjam-jam bermain *gadget*, peserta didik tingkat SD/MI pada masanya mereka akan menemui masa-masa yang lebih menyenangkan dibandingkan bermain *gadget*.

Menurut hukum rekapitulasi peserta didik di tingkat SD/MI akan menemui masa-masa yang sangat unik, diantaranya adalah masa berburu, masa beternak, dan masa bercocok tanam (bertani).³

Pada masa sekolah dasar ini juga ada beberapa yang akan turut berkembang pada peserta didik, yaitu sebagai berikut:

1. Perkembangan intelektual
2. Perkembangan bahasa
3. Perkembangan sosial
4. Perkembangan emosi
5. Perkembangan moral

²Sumarsono, “*Elly Risman: Pornografi Lebih Bahaya dari Narkoba*” (On-line), tersedia di: <http://kaltim.tribunnews.com/2015/03/12/elly-risman-pornografi-lebih-bahaya-dari-narkoba> (12 Maret 2015), diakses tanggal 23 Nopember 2017

³Desmita, *Psikologi Perkembangan Pesesrta Didik*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 18

6. Perkembangan penghayatan agama, dan
7. Perkembangan motorik.⁴

Sungguh disayangkan apabila masa-masa yang menyenangkan tersebut terlewatkan begitu saja hal ini akan berdampak pada perkembangan yang kurang begitu baik terhadap peserta didik. Tidak disalahkan jika pada tingkat SD/MI memiliki kegemaran bermain *gadget* namun dalam permainan *gadget* yang terlalu berlebihan juga sangat tidak dibenarkan. Bermain memang adalah masanya anak-anak, khususnya peserta didik pada tingkat SD/MI. Adapun karakteristik pada tingkat SD/MI, sebagai berikut:

1. Adanya korelasi antara kesehatan dengan sekolah
2. Cenderung mematuhi peraturan-peraturan yang ada pada permainan tradisional
3. Cenderung memuji diri sendiri
4. Suka membanding-bandingkan
5. Menginginkan nilai rapor yang bagus.
6. Berkembangnya konsep-konsep pada kehidupan sehari-hari
7. Belajar peranan sosial (sesuai sebagai laki-laki atau perempuan)
8. Mengembangkan keterampilan dasar (membaca, menulis, dan berhitung)
9. Sudah menyukai mata pelajaran tertentu
10. Telah dapat menyelesaikan tugasnya sendiri
11. Suka bermain dengan teman seumuran
12. Membentuk kelompok bermain
13. Tidak terikat dan lebih memilih membuat peraturan sendiri.⁵

Berdasarkan hal di atas, pendidik bertanggung jawab sebagai orang tua di sekolah memberikan bimbingan kepada peserta didik agar dapat mengurangi bermain *gadget* yang berlebihan. Agama Islam juga membenarkan bahwa perkembangan potensi peserta didik merupakan salah satu tanggung jawab bagi

⁴Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 178-182

⁵Anak Agung Ngurah, *Bimbingan dan Konseling Aplikasi di Sekolah Dasar dan Taman Kanak-Kanak*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), h. 29-30

pendidik.⁶ Tidak hanya mengenai *gadget* lebih dari kegemaran peserta didik bermain *gadget* adanya penjelasan karakteristik di atas juga penting untuk diperhatikan sebagai bahan pertimbangan pendidik dalam mendidik, karena karakteristik peserta didik ini menjadi faktor yang penting dalam keberhasilan pembelajaran.⁷ Berdasarkan penjelasan di atas peran pendidik sungguh sangat penting, jika dikaitkan pada Al-Qur'an terdapat di dalam surat Al-Ma'idah:

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۚ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۚ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ (المائدة: ٢)

Artinya:

“...Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sungguh Allah sangat berat siksa-Nya” (Q.S. Al-Ma'idah: 2).

Berdasarkan ayat di atas, sudah menjadi keharusan pendidik untuk menolong peserta didik agar ke arah yang lebih baik. Salah satunya dapat dilakukan dalam proses belajar.

Perlu diperhatikan pada proses belajar ada beberapa prinsip-prinsip yang harus diketahui, sebagai berikut: (1)Prinsip motivasi, (2)Prinsip latar belakang, (3)Prinsip pemusatan perhatian, (4)Prinsip keterpaduan, (5)Prinsip pemecahan masalah, (6)Prinsip menemukan, (7)Prinsip belajar sambil bekerja, (8)Prinsip

⁶Sukring, “Pendidik Dalam Pengembangan Kecerdasan Peserta Didik (Analisis Perspektif Pendidikan Islam)”, (Bandar Lampung: Tadris, Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung, 2016), Vol. 1, H. 72

⁷Wahyudin Nur Nasution, *The Effect of Learning Model and Achievement Motivation on Natural Science Learning Outcomes of Students at State Islamic Elementary Schools in Medan, Indonesia*, (Medan: Journal of Education and Training, 2017), Vol. 4, h. 132

belajar sambil bermain, (9)Prinsip perbedaan individu, (10)Prinsip hubungan sosial.⁸

Berdasarkan beberapa prinsip-prinsip belajar di atas salah satunya adalah prinsip belajar sambil bermain. Belajar sambil bermain ini dirasa efektif diterapkan pada proses pembelajaran karena SD/MI adalah masa peralihan dari TK dimana ketika di TK menerapkan prinsip bermain sambil belajar, setelah memasuki tingkat SD/MI dikenalkan prinsip belajar sambil bermain.

Bermain merupakan kegiatan yang jika dilakukan akan memberikan efek kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir kegiatan yang dilakukan.⁹ Bermain dengan menggunakan suatu permainan sangatlah menyenangkan, didalam sebuah permainan terjadi interaksi antara pemain satu dengan pemain lainnya. Permainan dapat diadaptasi untuk dijadikan media pembelajaran. Agar terciptanya kualitas pendidikan yang baik maka konsep pembelajaran yang baik juga sangat dibutuhkan salah satunya dengan media pembelajaran.¹⁰ Media pembelajaran ini adalah sarana pelantara di dalam proses pembelajaran.¹¹ Salah satu jenis permainan yang dapat diadaptasi menjadi media pembelajaran adalah permainan papan, beberapa permainan papan diantaranya adalah papan catur, papan monopoli dan papan ular tangga.

⁸Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2016), h. 87-88

⁹Elizabeth, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2013), h. 320

¹⁰Moh Khoerul Anwar, "*Pembelajaran Mendalam untuk Membentuk Karakter Siswa sebagai Pembelajar*", (Bandar Lampung, Tadris Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung, 2017), Vol. 2 h. 98

¹¹Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2015), h. 4

Pada penelitian ini, peneliti memilih SD Negeri 3 Sawah Lama Bandar Lampung dikarenakan sekolah ini telah menggunakan kurikulum 2013 dan sudah diterapkan dari kelas 1 hingga kelas 6, dilihat dari susunan tempat duduk peserta didik juga telah disesuaikan dengan penerapan pada pembelajaran kurikulum 2013, poin lainnya adalah penerimaan yang sangat baik kepada mahasiswa yang akan melakukan penelitian di sekolah tersebut. Akan tetapi berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SD Negeri 3 Sawah Lama Bandar Lampung di dapat bahwa bentuk media pembelajaran yang digunakan masih berupa buku paket, gambar-gambar dan lainnya. Karena penggunaan media yang begitu umum menjadikan proses belajar mengajar tidak begitu aktif karena media pembelajaran yang digunakan kurang menarik hal memerlukan media pembelajaran yang baru serta lebih menarik untuk dapat meningkatkan minat belajar.¹²

Solusi untuk mengatasi masalah di atas adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik yang dapat membuat minat peserta didik untuk belajar. Salah satu yang terpikirkan peneliti adalah mengembangkan sebuah permainan yaitu permainan monopoli. Permainan monopoli ini akan dapat memberikan suasana belajar baru yang tidak monoton, dan tidak membuat peserta didik menjadi terbebani untuk belajar, peserta didik akan belajar sambil bermain dengan begini proses pembelajaran yang peserta didik temui akan sangat menyenangkan dan akan menambah minat peserta didik untuk belajar. Hal ini juga dikuatkan dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan praktisi pendidikan yaitu Ibu Umi Husniah, S.Pd selaku guru kelas VB di SD Negeri 3

¹²Hasil observasi di SD Negeri 3 Sawah Lama Bandar Lampung, hari jum'at tanggal 13 Oktober 2017

Sawah Lama Bandar Lampung, beliau mengatakan bahwa di SD Negeri 3 Sawah Lama Bandar Lampung ini memang belum pernah menggunakan media pembelajaran monopoli.¹³ Berdasarkan angket yang diberikan kepada Ibu Umi Husniah, S.Pd, beliau juga mendukung jika diadakannya pengembangan media pembelajaran dan sangat mendukung jika diadakannya pengembangan media permainan monopoli di SD Negeri 3 Sawah Lama Bandar Lampung.¹⁴

Media permainan monopoli yang akan peneliti kembangkan yaitu media permainan yang berupa monopoli pada pembelajaran tematik integratif. Pemilihan materi dengan menggunakan pembelajaran tematik integratif ini disesuaikan dengan kurikulum saat ini.

Pembelajaran tematik integratif adalah suatu pembelajaran yang penekanannya kepada pola pengorganisasian materi ke dalam tema-tema tertentu yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.¹⁵ Pembelajaran ini lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik.¹⁶ Hal ini membuat peneliti harus memilih tema apa yang paling cocok digunakan. Peneliti telah mencoba mempelajari masing-masing tema yang ada pada kelas V dan peneliti rasa tema yang paling cocok untuk digunakan pada penelitian peneliti adalah tema tujuh yaitu sejarah peradaban Indonesia.¹⁷ Peneliti memberi nama penelitiannya yaitu

¹³Hasil wawancara peneliti dengan pendidik (Ibu Umi Husniah, S.Pd) selaku guru kelas VB B di SD Negeri 3 Sawah Lama Bandar Lampung, hari jum'at tanggal 13 Oktober 2017

¹⁴Hasil angket yang di isi pendidik (Ibu Umi Husniah, S.Pd) selaku guru kelas VB di SD Negeri 3 Sawah Lama, hari jum'at tanggal 13 Oktober 2017

¹⁵Deni Kurniawan, *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 95

¹⁶Mohammad Syaifuddin, *"Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta"*, (Bandar Lampung: Tadris Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah, 2017), Vol. 2, h. 140

¹⁷Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Sejarah Peradaban Indonesia Tema 7 Buku Tematik Kurikulum 2013*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014), h. ii

media permainan monopoli merah-putih pada pembelajaran tematik integratif peserta didik kelas V SD Negeri 3 Sawah Lama Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018.

Penelitian ini untuk membantu peserta didik ketika mengalami kesulitan mengenali apa yang menjadi peninggalan-peninggalan dari kerajaan Islam di Indonesia, sudut, bangun ruang, batik, dan peserta didik juga akan lebih paham karena mereka dapat melihat gambarnya secara langsung pada media permainan monopoli merah-putih.

Hal ini dilakukan agar peserta didik tetap merasa gembira, tidak terbebani dan dapat membantu memperluas ilmu pengetahuan, serta peserta didik juga dapat mengulang beberapa kali menggunakan produk ini hingga peserta didik benar-benar memahami materi yang dipelajari.

Media pembelajaran ini masih belum dikembangkan di SD Negeri 3 Sawah Lama Bandar Lampung. Oleh karena itu peneliti mengambil penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Permainan Monopoli Merah-Putih Pada Pembelajaran Tematik Integratif Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Sawah Lama Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi oleh peneliti, sebagai berikut:

1. Proses belajar yang kurang bervariasi sehingga peserta didik kurang berminat untuk belajar

2. Peserta didik sering mendapatkan media pembelajaran hanya berupa buku dan gambar-gambar yang kurang inovatif
3. Proses belajar masih monoton
4. Belum pernah menggunakan media permainan monopoli

C. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada keterbatasan, antara lain:

1. Media pembelajaran hanya digunakan pada tema 7 yaitu sejarah peradaban Indonesia
2. Media pembelajaran hanya dipergunakan di kelas V.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka dapat dikemukakan rumusan masalah penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimanakah langkah-langkah pengembangan permainan media monopoli merah-putih?
2. Bagaimanakah kualitas dari media permainan monopoli merah-putih?
3. Bagaimanakah respon peserta didik terhadap media permainan monopoli merah-putih?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan permainan media monopoli merah-putih
2. Untuk mengetahui kualitas dari media permainan monopoli merah-putih

3. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media permainan monopoli merah-putih.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat mendukung teori sebelumnya bahwa dengan menggunakan media pembelajaran dapat mengatasi ruang, waktu, dan kemampuan dalam memahami pembelajaran akan lebih efektif serta efisien.

2. Praktis

- a. Bagi Peneliti

Peneliti dapat merasakan pengalaman langsung dalam mengembangkan penelitian

- b. Bagi peserta didik

- 1) Mempermudah proses pembelajaran
 - 2) Memberikan suasana yang menyenangkan
 - 3) Lebih memahami materi yang dipelajari

- c. Bagi Pendidik

Pendidik dapat menjadikan media permainan monopoli merah-putih sebagai bahan pertimbangan untuk media pembelajaran peserta didik kelas V.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Karakteristik Peserta Didik Usia Sekolah Dasar

Usia 6-12 tahun merupakan usia seseorang untuk memasuki sekolah dasar ini merupakan awal mula dimulainya sejarah baru pada kehidupan peserta didik. Pendidik mengenal masa ini dengan sebutan “masa sekolah”. Masa sekolah dimulai saat peserta didik sudah menyelesaikan TK. Robert Havigurst mengemukakan tentang ciri-ciri peserta didik yang memasuki masa sekolah, diantaranya adalah memiliki dorongan untuk keluar rumah, keadaan fisik yang mendukung untuk menegenal dunia permainan, dan memiliki dorongan mental untuk mengenal dunia konsep, logika, symbol dan komunikasi yang luas.¹⁸

Berdasarkan penjelasan tersebut jika dihubungkan dengan perkembangan-perkembangan yang berkembang pada peserta didik di tingkat SD/MI akan lebih jelasnya dihubungkan dengan teori perkembangan yang berhubungan juga dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar, sebagai berikut:

1. Perkembangan Fisik-Motorik

Peserta didik tingkat SD/MI yang berusia sekitar 6-12 tahun mempunyai aktivitas motorik yang sangat lincah. Perkembangan motorik adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak yang akan dilalui oleh

¹⁸Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 50

seseorang.¹⁹ Hal ini terbagi menjadi dua yaitu motorik halus dan motorik kasar.

Beberapa contoh dari motorik halus yang dapat berkembang yaitu: menulis, menggambar, melukis, membuat kerajinan dari tanah liat, dan membuat kerajinan dari kertas. Sedangkan, contoh dari perkembangan motorik kasar diantaranya yaitu: baris berbaris, senam, atletik, sepak bola, dan masih banyak lagi lainnya.²⁰

Berdasarkan penjelasan di atas pada usia 6-12 tahun adalah usia yang sangat cocok untuk belajar keterampilan-keterampilan yang melibatkan motorik.

2. Perkembangan Intelektual

Secara psikologi perkembangan tingkat SD/MI merupakan masa perkembangan operasional konkret. Pada masa ini daya pikir sudah berkembang ke arah yang lebih konkret dan lebih rasional.

Masa operasional konkret adalah masa dimulainya kemampuan-kemampuan, seperti:

a. *Conservation* (Pengekalan)

Kemampuan dalam memahami aspek-aspek kumulatif dari suatu pembelajaran contohnya volume dan jumlah.

b. *Addition of Classes* (Penambahan golongan benda)

Kemampuan memahami pengelompokan misalnya dari mengelompokkan benda dari yang paling besar ke yang paling kecil.

c. *Multification of classes* (Pelipatgandaan golongan benda)

Kemampuan melibatkan pengetahuan mengenai mempertahankan dimensi-dimensi benda misalnya memisahkan bunga berdasarkan dimensi warnanya.²¹

¹⁹Romlah, "Pengaruh Motorik Halus dan Motorik Kasar terhadap Perkembangan Kreatifitas Anak Usia Dini", (Bandar Lampung: Tadris Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah, 2017), Vol. 2, h. 132

²⁰Syamsu, Nani, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), h. 60

²¹Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 62

Berdasarkan penjelasan di atas, peserta didik pada masa konkret sudah mampu untuk *conservation* (pengekalannya), *addition of classes* (penambahan golongan benda), dan *multification of classes* (pelipatgandaan golongan benda).

Osmald Kroh menerangkan tentang perkembangan pribadi peserta didik pada tahap perkembangan intelektual, bahwa perkembangan intelektual dimulai ketika dapat berpikir hubungan antar-kesan secara logis dan juga dapat membuat keputusan tentang apa yang dihubungkan-hubungkan secara logis.²² Beberapa ciri-ciri pribadi peserta didik pada masa bersekolah menurut Osmald Kroh, antara lain:

- a. Kritis dan realistis
- b. Keingintahuan yang tinggi
- c. Lebih memperhatikan yang praktis dan konkret di kehidupan sehari-hari
- d. Mulai menyukai pembelajaran tertentu
- e. Membutuhkan bantuan orang yang lebih dewasa untuk menyelesaikan tugas-tugas atau PR dari sekolahnya
- f. Namun, ketika sudah berusia sebelas tahun sudah berusaha menyelesaikan tugas-tugasnya sendiri
- g. Berkeinginan mempunyai nilai yang bagus
- h. Suka membentuk kelompok-kelompok yang seusia peserta didik.²³

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa masa-masa sekolah dasar ini memang sangat menyukai permainan, memiliki keinginan untuk mengenal sesuatu yang nyata, mengenal symbol-symbol, mempunyai keingintahuan yang tinggi, dan keinginan untuk menjadi yang terbaik juga masih sangat dominan.

²²Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), h. 96

²³*Ibid.*, h. 97

3. Perkembangan Bahasa

Bahasa adalah alat untuk seseorang dalam melakukan sebuah komunikasi. Bahasa turut berkembang seiring bertambahnya usia peserta didik. Perkembangan bahasa ini merupakan suatu kemampuan yang dilakukan untuk dapat mengungkapkan pikiran dalam bentuk kata-kata ataupun kalimat. Usia SD/MI adalah masa berkembang pesatnya kemampuan mengenal dan menguasai perbendaharaan kata di usia SD/MI peserta didik sudah dapat menguasai sekitar 50.000 kata.²⁴

Berdasarkan penjelasan di atas, pada tingkat SD/MI khususnya sudah mampu melakukan komunikasi dengan baik dengan lingkungan disekutarnya.

4. Perkembangan Emosi

Emosi adalah pengalaman yang afektif berasal dari diri yang berhubungan dengan keadaan mental dan fisik kemudian ditampilkan pada tingkah laku.²⁵ Peserta didik tingkat SD/MI sudah belajar perlahan-lahan untuk mengendalikan emosi, sudah mulai menyadari jika memiliki emosi yang kasar maka teman-teman dilingkungan akan kurang menyukainya. Karakteristik peserta didik tingkat SD/MI terbagi menjadi dua, yaitu: Karakteristik emosi yang stabil (sehat) dan karakteristik emosi yang tidak stabil (tidak sehat).

Beberapa karakteristik emosi yang stabil (sehat), sebagai berikut:

- a. Menampilkan wajah yang ceria
- b. Bergaul dengan baik dengan teman-teman peserta didik lainnya

²⁴Ahmad Susanto, *Op.cit.*, h. 74

²⁵Sunarto, Agung Hartono, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013), h. 150

- c. Bersemangat untuk belajar
- d. Konsentrasi
- e. Dapat menghargai

Sedangkan, beberapa karakteristik emosi yang tidak stabil (tidak sehat), sebagai berikut:

- a. Menampilkan wajah yang murung
- b. Sensitive dan lebih cepat tersinggung
- c. Tidak mau bergaul
- d. Sering marah-marah
- e. Suka mengganggu peserta didik lainnya
- f. Tidak percaya diri.²⁶

Jika dilihat dari penjelasan mengenai dua karakteristik emosi di atas, pendidik dapat melihat bagaimana kondisi emosi peserta didiknya berdasarkan pembawaan ataupun sikap yang diperlihatkan sehari-hari.

5. Perkembangan Sosial

Perkembangan ini dimulai ketika peserta didik mencoba memperluas lingkungan pertemanannya dan mulai mempunyai kemampuan untuk dapat menyesuaikan diri dengan sikap *egoisentris* menjadi sikap *kooperatif* dan *sosiosentris*. Mulai terlibat dengan kegiatan-kegiatan kelompok di lingkungannya, merasa bahagia jika diterima dengan baik di lingkungan baru dan merasa bersedih jika sebaliknya.²⁷

Berdasarkan penjelasan itu, dalam proses perkembangan sosial peserta didik akan mencoba memiliki pribadi yang baik agar dapat diterima di lingkungannya.

²⁶Syamsu, Nani, *Op.cit.*, h. 64

²⁷*Ibid.*, h. 66

B. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah satu kata yang sangat akrab diketahui di kehidupan sehari-hari terlebih di dunia pendidikan. Sesuatu dikatakan baik apabila berhasil menumbuhkan serta mengembangkan suatu keadaan peserta didik menjadi lebih positif.²⁸ Beberapa pengertian belajar menurut para ahli, sebagai berikut:

- a. Gagne menjelaskan belajar merupakan proses seseorang dan pengalamannya.²⁹
- b. Ernest R. Hilgard menyatakan belajar adalah perbuatan seseorang dengan cara sengaja, lalu menghasilkan perubahan.³⁰
- c. Witherington, belajar yaitu perubahan pada kepribadian seseorang yang menghasilkan kebiasaan-kebiasaan yang baru baik berupa sikap, kebiasaan, dan lain sebagainya.³¹

Berdasarkan pengertian belajar, maka belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan agar dapat menjadi lebih baik, dimana proses ini dilakukan secara berulang-ulang agar dapat menghasilkan pola perubahan yang terlihat dari sikap, kebiasaan, dan lain-lainnya. Hal ini seperti di dalam surat An-Nahl(16) ayat 78, yang berbunyi:

²⁸Nova Diarni Sofi Maranti, Martini, Isnawati, "Pengembangan Media Permainan Monopoli Untuk Melatihkan Sikap Sosial Siswa Pada Materi Sistem Gerak Manusia di SMP", (Surabaya: Jurnal Mahasiswa UNESA, 2016), h. 1

²⁹Ahmad Susanto, *Op.cit.*, h. 1

³⁰Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2016), h. 18

³¹Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), h.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ
وَالْأَفْئِدَةَ ۚ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ (النحل: ٧٨)

Artinya:

Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar kamu bersyukur. (Q.S. An-Nahl (16): 78)

Ayat ini menjelaskan bahwa pada awalnya seorang anak yang lahir tidak mengetahui apa-apa namun dengan adanya proses belajar anak tersebut dapat mengambil pembelajaran dari proses belajar yang dialami dan menjadikan sebuah perubahan yang menuntun kearah yang lebih baik. Seorang anak yang belajar diharapkan dapat mengubah kondisi agar menjadi semakin lebih baik lagi, ini juga sejalan dengan Al-Qur'an surat Ar-Ra'du (13): 11 yang berisi:

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ ۖ يَحْفَظُونَهُ ۚ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ ۚ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا
بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۚ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۚ وَمَا لَهُمْ
مِّنْ دُونِهِ ۚ مِنَ الْوَالِ (الرعد: ١١)

Artinya:

Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia. (Q.S. Ar-Ra'du (13): 11)

Surat Ar-ra'du (13) ayat 11 ini mempertegas bahwa Allah SWT akan mengubah keadaan hambanya selagi hambanya mau berusaha untuk

mengubah keadaannya. Begitu pun peserta didik untuk mengubah keadaan dari yang tidak paham menjadi paham dapat dilakukan dengan usaha yaitu belajar, yang mana belajar ini dapat dijalani dalam proses pembelajaran.

Jadi, disimpulkan belajar adalah upaya yang dapat dilakukan untuk dapat mengubah keadaannya dari yang belum paham menjadi paham yang hal ini dapat juga dilakukan dengan bantuan dari pendidik dengan membagikan pengetahuannya kepada peserta didik yang menjadi penerima sebagai usaha perbaikan agar dapat menjadi lebih baik lagi.

2. Gaya Belajar

Suatu cara yang digunakan ketika proses belajar. Untuk menemukan gaya belajar dapat dilihat dari cara menyerap sebuah informasi (modalitas) dan dapat juga dari cara megelolah informasi (dominasi otak). Modalitas belajar terbagi menjadi tiga, yaitu:

a. Visual

Gaya belajar dengan melihat. Beberapa ciri-ciri kecenderungan gaya belajar visual, sebagai berikut:

- 1) Teratur dan rapi
- 2) Mempunyai kecepatan dalam berbicara
- 3) Memiliki rencana untuk jangka panjang
- 4) Mengutamakan penampilan
- 5) Mengingat yang dilihat dibandingkan dengan apa yang didengar
- 6) Tidak merasa terganggu dengan keributan
- 7) Suka membaca dibandingkan dibacakan
- 8) Lebih menyukai seni dibandingkan musik.³²

³²Bobbi, Mike Hernacki, *Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, (Bandung: Kaifa, 2015), h. 116

b. Auditoral

Gaya belajar dengan cara mendengar. Beberapa ciri-ciri kecenderungan dari gaya belajar auditoral, sebagai berikut:

- 1) Ketika sedang bekerja suka berbicara sendiri
- 2) Tidak merasa nyaman dengan keributan
- 3) Menggerakkan bibir ketika membaca tulisan
- 4) Menyukai membaca keras
- 5) Lebih menyukai mendengarkan
- 6) Ahli dalam bercerita
- 7) Suka berdiskusi
- 8) Menyukai musik dibandingkan tari.³³

c. Kinestetik

Gaya belajar dengan cara bergerak, bekerja, serta menyentuh. Beberapa ciri-ciri kecenderungan gaya belajar kinestetik, sebagai berikut:

- 1) Bicaranya perlahan
- 2) Lebih menanggapi perhatian fisik
- 3) Berdiri dekat dengan lawan bicaranya
- 4) Menghafal dengan berjalan dan melihat
- 5) Membaca menunjuk dengan jari
- 6) Tidak bisa diam.³⁴

Berdasarkan penjelasan gaya belajar, ada tiga modalitas dalam belajar yaitu visual, auditoral, dan kinestetik. Ketiga modalitas ini, peneliti dapat mengetahui gaya belajar yang seperti apa yang digunakan peserta didik pada proses belajar sehari-hari.

3. Prinsip-Prinsip Belajar

Beberapa prinsip yang dijadikan ciri-ciri dari sebuah proses belajar, sebagai berikut:

a. Belajar dijadikan usaha agar adanya tingkah laku yang berubah

³³*Ibid.*, h. 118

³⁴*Ibid.*

- b. Menghasilkan perubahan perilaku
- c. Karena mendapat dorongan
- d. Bentuk dari sebuah pengalaman.³⁵

Berdasarkan hal di atas, sangat penting untuk memperhatikan prinsip-prinsip belajar agar dapat menciptakan proses belajar yang sesuai apa yang diharapkan.

4. Faktor-Faktor dalam Belajar

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi dalam belajar, terbagi menjadi tiga, sebagai berikut:

- a. Faktor Internal

Faktor dari dalam diri yang meliputi kondisi jasmani maupun rohani

- b. Faktor eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri yang meliputi lingkungan yang ada di sekitar

- c. Faktor pendekatan belajar

Faktor yang meliputi strategi dan metode yang dilakukan pada proses belajar.³⁶

Berdasarkan teori di atas, ada tiga faktor yang mempengaruhi peserta didik dalam belajar yaitu faktor internal, faktor eksternal, serta faktor pendekatan belajar. Ketiga faktor-faktor ini sangat perlu diperhatikan pada proses belajar.

5. Perwujudan Perilaku Belajar

Perubahan-perubahan yang akan terjadi dari proses belajar dapat terwujud dari beberapa hal, diantaranya adalah kebiasaan, keterampilan, pengamatan, berpikir, dan sikap.³⁷

³⁵Abdul Hadis , Nurhayati, *Psikologi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h.

³⁶Muhibbin Syah, *Op.cit.*, h. 129-136

Berdasarkan hal di atas, peserta didik yang telah melalui proses belajar maka akan dapat mengalami perubahan sebagai perwujudan dari adanya proses belajar.

C. Bermain

1. Pengertian Bermain

Bermain adalah kegiatan yang jika dilakukan akan memberikan efek kesenangan, tanpa memikirkan hasil akhir kegiatan yang dilakukan. Hal ini seperti pendapat Yudesta Erfayliana yang menyatakan bahwa melalui bermain anak dapat menjadi lebih bahagia terlebih didalam aktivitas anak bermain akan ikut berkembangnya aspek-aspek perkembangan didalam diri anak, aspek-aspek tersebut ialah aspek fisik, sosial emosional dan kognitif.³⁷ Bettelheim berpendapat bahwa bermain merupakan kegiatan yang tidak memiliki peraturan selain peraturan yang berlaku pada permainan itu sendiri.³⁹

Berdasarkan pengertian itu, diketahui bahwa bermain adalah sesuatu kegiatan yang dapat mengembangkan aspek-aspek didalam diri pemain yang dalam aktivitas bermain ini dilakukan tanpa paksaan, tidak mempunyai peraturan lain, dan ketika telah melakukan kegiatan bermain maka pemain yang mengikuti permainan ini akan merasa bahagia dan senang.

³⁷Dalyono, *Op.cit.*, h. 211

³⁸Yudesta Erfayliana, "*Aktivitas Bermain dan Perkembangan Jasmani Anak*", (Bandar Lampung: Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar UIN Raden Intan Lampung, 2016), Vol. 3 h. 145

³⁹Elizabeth, *Loc.cit.*

2. Kategori Bermain

Jika dilihat dari kategorinya, bermain mempunyai dua kategori.

Kedua katagori didalam bermain, sebagai berikut:

a. Bermain aktif

Pada bermain aktif, kesenangan akan dihasilkan dari yang dilakukan secara individu. Contohnya: Berlari

b. Bermain pasif

Pada bermain pasif, kesenangan akan dihasilkan dari yang dilakukan oleh orang lain. Contohnya: Menonton televisi.⁴⁰

Berdasarkan di atas, bermain dibagi menjadi dua kategori yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Kedua kategori ini dapat dibedakan dari bagaimana mendapatkan hasil akhir dari kesenangan yang dirasakan, apakah berasal dari diri sendiri atau berasal dari apa yang dilihat.

3. Tahapan Perkembangan Bermain

Melihat dari masa perkembangan manusia, ada beberapa tahapan bermain, sebagai berikut:

a. Tahap eksplorasi

Bayi yang mempunyai usia tiga bulan akan mencoba menggapai benda-benda di sekelilingnya, mencoba memegang secara acak kemudian bayi tersebut akan mencoba merangkak ataupun berjalan dan memperhatikan di sekelilingnya.

b. Tahap permainan

Tahap ini dimulainya bermain menggunakan benda-benda permainan, tahap ini dimulai dari tahun pertama hingga puncaknya yaitu ketika berusia 5-6 tahun

c. Tahap bermain

Tahap ini dimulai ketika memasuki masa sekolah, karena pada masa sekolah akan menemukan lebih banyak lagi ragam bermain, lalu akan mulai meninggalkan kebiasaan bermain dengan benda-benda dan beralih ke permainan seperti berlari, melompat, dan lain-lainnya.

d. Tahap melamun

Melamun adalah pengalihan fokus perhatian seseorang dari kondisi sebelumnya yang normal, tahap melamun ini adalah tahap yang akan

⁴⁰*Ibid.*, h. 321

dilalui ketika memasuki masa puber. Pada masa ini akan lebih sering melamun memikirkan apa yang akan dilakukan sehingga pelan-pelan akan menghilangkan minatnya untuk bermain.⁴¹

Berdasarkan tahapan permainan di atas, peserta didik yang memasuki tahap bermain akan mulai mengenal lebih banyak lagi ragam bermain yang tidak hanya bermain dengan benda-benda namun dapat juga bermain dengan berlari dan bermain bersama teman sebaya peserta didik.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Bermain

Bermain adalah kegiatan yang dapat menjadi bahagia. Peserta didik akan bermain secara berulang-ulang kali permainan. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi bermain diantaranya, sebagai berikut: (a)Kesehatan, (b)Perkembangan motorik, (c)Kecerdasan, (d)Jenis kelamin, (e)Lingkungan, (f)Status sosioekonomi, (g)Waktu, (h)Peralatan untuk bermain.⁴²

Berdasarkan penjelasan di atas, bermain dapat mengalami peningkatan atau penurunan berdasarkan beberapa faktor-faktor di atas, dan hal ini harus dapat diperhatikan lebih bagi pendidik. Beberapa yang dapat terpengaruh dari bermain, sebagai berikut:

- a. Perkembangan fisik
- b. Tuntutan untuk berkomunikasi
- c. Sebagai penyalur energi emosional
- d. Sebagai penyalur kebutuhan dan keinginan
- e. Sumber belajar
- f. Meningkatkan kreativitas
- g. Memperluas wawasan

⁴¹*Ibid.*, h. 324

⁴²*Ibid.*, h. 327

- h. Belajar bersosialisasi
- i. Standar moral
- j. Berkembangnya kepribadian yang diinginkan.⁴³

Berdasarkan penjelasan di atas, banyak sekali pengaruh yang akan didapatkan jika peserta didik melakukan sebuah proses bermain.

5. Faedah Bermain

Beberapa orang tua berpendapat bahwa bermain itu tidak mempunyai faedah, berdampak negatif dan kebanyakan orang tua beranggapan bahwa lebih baik belajar ataupun yang lainnya dibandingkan bermain. Namun yang harus orang tua dan pendidik ketahui bahwa bermain dapat menjadi sarana untuk meningkatkan logika berpikir dan kemampuan berkomunikasi peserta didik. Bermain juga dapat memberikan pengalaman baru yang dapat membuat suasana belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan.⁴⁴

Jika dilihat di atas, diketahui ilmu itu didapat dengan cara belajar dan yang harus disadari belajar juga tidak selalu monoton. Belajar yang terlalu monoton akan mengakibatkan rasa jenuh, untuk menghindari kejenuhan dalam belajar ini belajar juga dapat dilakukan dengan bermain. Bermain itu tidak hanya mempunyai dampak negatif adapun beberapa faedah dari bermain sebagai berikut:

- a. Bermain sebagai sarana untuk membawa peserta didik ke lingkungan masyarakat
- b. Bermain menjadikan peserta didik mampu mengetahui kekuatan diri yang dimiliki individu peserta didik

⁴³ *Ibid.*, h. 323

⁴⁴ Aiko Sato, Jonathan de Haan, *Applying an Experiential Learning Model to The Teaching of Gateway Strategy Board Games*, (Shizuoka: International Journal of Instruction, 2016), Vol. 9, h. 12

- c. Memanajemen perasaannya
- d. Merasakan kegembiraan, kesenangan, dan juga sebuah kepuasan
- e. Berlatih untuk mengikuti serta mentaati peraturan yang berlaku.⁴⁵

Berdasarkan hal tersebut maka bermain bukan merupakan sesuatu yang sia-sia, tetapi bermain juga terdapat hal-hal yang positif dan dapat dijadikan sarana untuk belajar yang dibutuhkan oleh peserta didik.

D. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah alat untuk membantu suatu kegiatan agar dapat menjadi lebih mudah. Di era sekarang media didesain untuk semakin memudahkan manusia dalam suatu kegiatan. Tidak terkecuali di bidang pendidikan, saat ini ada banyak media pembelajaran yang dapat ditemukan. Pembelajaran dapat dikatakan menyenangkan apabila suasana di kelas dirasa rileks, bebas dari tekanan, aman, menarik, dan dapat menumbuhkan minat belajar serta konsentrasi peserta didik.⁴⁶ Untuk itu sebagai pendidik harus dapat lebih memahami kebutuhan salah satunya dengan menggunakan bantuan media pembelajaran.

Kata media dari bahasa latin “*medium*” yang berarti perantara yaitu pengantar pesan kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely berpendapat bahwa media adalah sesuatu yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Gagne dan Briggs juga berpendapat, media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik untuk menyampaikan isi materi pengajaran.⁴⁷

⁴⁵Elizabeth, *Op.cit.*, h. 328

⁴⁶Ida Fiteriani, “Membudayakan Iklim Semangat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar”, (Bandar Lampung: Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar UIN Raden Intan Lampung, 2015), Vol. 2, h. 166

⁴⁷Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 3-4

Jadi, media merupakan suatu komponen sumber belajar yang di dalamnya berisikan materi instruksional yang dapat membuat peserta didik menjadi sangat bersemangat untuk belajar.

2. Karakteristik Media Pembelajaran

Beberapa karakteristik jenis media yang digunakan pada proses pembelajaran, yaitu: media grafis, media audio, dan media proyeksi diam. Seels dan Glasgow mengelompokan media dengan melihat dari segi perkembangan teknologi terbagi menjadi dua kategori luas, yaitu:

- a. Pilihan media tradisional
 - 1) Visual diam yang diproyeksikan
 - 2) Visual yang tidak diproyeksikan
 - 3) Audio
 - 4) Penyajian Multimedia
 - 5) Cetak
 - 6) Permainan
 - 7) Realita
- b. Pilihan media teknologi mutakhir
 - 1) Media berbasis telekomunikasi
 - 2) Media berbasis mikroprosesor.⁴⁸

Berdasarkan uraian di atas, karakteristik jenis media itu terbagi tiga yaitu: (a)Media Grafis, (b)Media Audio, dan (c)Media Proyeksi Diam. Sedangkan jika dilihat dari segi perkembangan teknologi terbagi menjadi dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional, dan Pilihan media teknologi mutakhir

3. Kriteria Memilih Media Pembelajaran

Sesuat yang penting disadari bahwa proses belajar dibutuhkan dukungan media pembelajaran agar proses belajar terasa nyaman, tidak

⁴⁸Azhar Arsyad, *Op.cit.*, h. 35-37

terkekang, serta gembira dalam proses belajarnya. Karena ini ada beberapa hal yang harus diperhatikan, sebagai berikut:

- a. Ketepatan
- b. Dukungan dengan materi
- c. Kemudahan
- d. Kemampuan penggunaan
- e. Waktu
- f. Disesuaikan dengan tahapan perkembangan serta berpikir peserta didik.⁴⁹

Berdasarkan penjelasan di atas, pemilihan media pembelajaran penting untuk diperhatikan agar tujuan proses belajar yang dilakukan dapat tercapai.

4. Evaluasi Media Pembelajaran

Membuat sebuah media pembelajaran tentu sangat penting dilakukannya evaluasi dari media pembelajaran, hal ini dilakukan untuk mengetahui seberapa efektifnya media pembelajaran digunakan dan dapatkah media pembelajaran mencapai tujuan yang diinginkan. Jika dilihat dari tahapan evaluasi media pembelajaran, ada tiga tahap macam evaluasi formatif, sebagai berikut:

- a. Evaluasi review ahli
- b. Evaluasi satu lawan satu
- c. Evaluasi kelompok kecil, dan
- d. Evaluasi lapangan.⁵⁰

⁴⁹Nana Sudjana, Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2013), h. 4-5

⁵⁰Dewi Salma Prawiradilaga, Diana Ariani, Hilman Handoko, *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2016), h. 360

Berdasarkan penjelasan di atas, dalam pembuatan media pembelajaran untuk mencapai sesuai dengan tujuan pembuatan perlu dilakukan evaluasi, evaluasi ini dapat dilakukan melalui evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

5. Kelebihan Media Pembelajaran

Menggunakan media pembelajaran akan menghasilkan beberapa hal yang lebih positif. Beberapa dampak positif itu, sebagai berikut:

- a. Lebih menarik
- b. Lebih interaktif
- c. Waktu lebih dapat dimaksimalkan
- d. Hasil belajar meningkat
- e. Peran pendidik semakin positif.⁵¹

Jadi, media pembelajaran adalah suatu komponen sumber belajar yang penting dan mendukung dalam memberikan materi pembelajaran.

E. Permainan Monopoli

1. Karakteristik Permainan Monopoli

Permainan merupakan interaksi antara satu dengan lainnya dengan mengikuti aturan permainan yang berlaku. Teori Froebel mengatakan bahwa bermain ada hubungannya dengan belajar, karena dengan bermain dapat melatih konsentrasi peserta didik dalam belajar.⁵² Permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dapat diambil dari hasil adaptasi permainan yang telah ada. Jenis permainan yang dapat diadaptasi menjadi media pembelajaran seperti permainan

⁵¹ Azhar Arsyad, *Op.cit.*, h. 25-27

⁵² Yudesta Erfayliana, *Op.cit.*, Vol. 3, h. 147

papan, beberapa permainan papan adalah catur, monopoli, dan ular tangga.

Permainan yang terkenal di dunia dan menyebar di New York sejak tahun 1910 yaitu monopoli.⁵³ Permainan ini merupakan permainan papan yang sangat digemari. Permainan ini dimainkan oleh 4 sampai 5 pemain dengan rincian 4 orang sebagai pemain dan satu orang lainnya sebagai Banker. Permainan ini dimulai dari kotak START lalu berjalan maju searah jarum jam dengan mengikuti jumlah dadu yang didapatkan pemain. Masing-masing pemain dapat membeli kotak tanah yang belum mempunyai pemilik dan setelah itu dapat mendirikan rumah dan hotel. Pemilik dapat membeli sebanyak-banyaknya kompleks tanah. Pemain yang memasuki kotak tanah milik pemain lain maka akan dikenakan sewa dan wajib membayarnya. Pada permainan ini juga terdapat kartu dana umum dan kartu kesempatan yang dapat diambil pemain apabila pemain berhenti di kotak dana umum ataupun kesempatan. Perintah yang ada di dalam kartu dana umum dan kesempatan wajib dilakukan oleh pemain. Beberapa alat-alat yang dibutuhkan untuk memainkan monopoli ini, sebagai berikut:

- a. Pion
- b. Dua buah dadu
- c. Kartu hak milik kompleks
- d. Papan permainan monopoli

⁵³Miftah Arif, Siti Mutmainah, *Pengembangan Media Permainan Monopoli Dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas VI SDN Tanamera I*", (Surabaya: Jurnal Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Surabaya, 2015), Vol. 3, h. 49

- e. Kartu dana umum
- f. Kartu kesempatan
- g. Uang BANK Monopoli
- h. Simbol untuk rumah, dan
- i. Simbol untuk hotel

Permainan monopoli dapat melatih agar dapat bersikap kompetitif, hemat, dan konglomerasi (mengembangkan usaha yang dimiliki). Tujuannya untuk menguasai semua kotak tanah yang ada pada papan melalui transaksi seperti membeli, menyewa dan juga pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan.

2. Peraturan Permainan Monopoli

Pemain melempar dadu dengan bergiliran untuk dapat memindahkan pion. Kotak-kotak yang tersedia dalam papan permainan adalah tujuan dari Pion dijalankan. Pion berjalan dari satu kotak ke kotak lain sesuai jumlah nilai yang ditunjukkan dadu. Peraturan pada permainan ini lebih jelasnya akan dituliskan pada lembar petunjuk peraturan permainan.

3. Spesifikasi Monopoli Merah-Putih

Monopoli Merah-Putih merupakan modifikasi dari monopoli sebenarnya, beberapa rincian modifikasi Monopoli Merah-Putih, sebagai berikut:

- a. Banner Monopoli Merah-Putih

Banner Monopoli Merah-Putih ini dimodifikasi dari sebelumnya berbahan kertas atau papan, kali ini didesain menggunakan bahan banner yang berukuran 50x50 cm, yang terdiri dari 40 kotak dengan rincian, sebagai berikut:

- 1) 1 kotak bangun ruang
- 2) 1 kotak free parking
- 3) 1 kotak start
- 3) 1 kotak sudut
- 4) 1 kotak pajak jalan
- 5) 1 kotak pancasila
- 6) 1 kotak penjara
- 7) 2 kotak magnet
- 8) 4 kotak dana umum
- 9) 4 kotak ekosistem
- 10) 4 kotak kesempatan
- 11) 19 kotak kerajaan Islam di Indonesia



b. Kartu dana umum dan kartu kesempatan

Kedua kartu ini berisikan ketentuan-ketentuan yang isi kartunya telah disesuaikan dengan materi pembelajaran.

c. Desain Awal Monopoli merah-putih

Tampilan desain awal pada monopoli merah-putih ini sebagai berikut:

- (1) Pada tengah-tengah monopoli merah-putih akan di berikan gambar Peta Indonesia dan dua kotak untuk tempat kartu dana

umum dan kesempatan yang berlatar belakang warna merah dan putih

- (2) Kotak kerajaan Islam di Indonesia menggunakan gambar-gambar yang berhubungan dengan kerajaan dan peninggalannya
- (3) Kotak ekosistem menggunakan gambar dari macam-macam ekosistem Kotak bangun datar akan menggunakan macam-macam gambar bangun datar
- (4) Kotak sudut akan menggunakan macam-macam gambar sudut
- (5) Kotak bangun ruang akan menggunakan macam-macam gambar bangun ruang
- (6) Kotak maghnet akan menggunakan gambar sifat maghnet yang kotak satu saling tarik menarik, sedangkan kotak kedua tolak menolak
- (7) Kotak pancasila akan menggunakan gambar burung garuda yang ditengahnya terdapat simbol pancasila
- (8) Kotak free parking akan menggunakan gambar mobil yang berlatar belakang berbagai macam tempat tujuan
- (9) Kotak pajak jalan akan menggunakan gambar simbol pajak jalan yang bertuliskan “Rp”
- (10) Kotak masuk penjara akan menggunakan gambar orang dipenjara
- (11) Kotak dana umum akan menggunakan gambar tangan yang sedang memegang uang

(12) Kotak kesempatan akan menggunakan gambar symbol tanda tanya dan orang

d. Uang

Pada uang monopoli merah-putih ini akan didesain dengan memasukkan gambar motif batik Indonesia, macam-macam sudut, serta bangunan ruang yang disertai dengan penjelasan gambar.

e. Kartu Catatan sejarah

Kartu ini berisikan catatan singkat sejarah kerajaan-kerajaan dan ekosistem yang ada di permainan.

f. Kartu kendali

Kartu ini digunakan untuk mengumpulkan poin masing-masing pemain selama permainan berlangsung.

g. Kartu hak milik kompleks

Kartu ini berisi daftar harga dari suatu kompleks.

F. Pembelajaran Tematik Integratif

1. Pengertian Pembelajaran Tematik Integratif

Pada kurikulum 2013 pembelajaran di tingkat SD/MI dari kelas I hingga kelas VI telah menggunakan pembelajaran tematik integratif. Pembelajaran yang dibuat dengan tema berdasarkan muatan beberapa mata pelajaran yang diintegrasikan serta dikonsep agar pembelajaran

dapat lebih bermakna karena materi pembelajarannya sangat dekat dengan keseharian peserta didik.⁵⁴

Pembelajaran tematik ini juga akan menjadikan tema yang telah dipilih dari beberapa mata pelajaran akan dijadikan satu dalam suatu indikator. Beberapa mata pelajaran itu, sebagai berikut: (a) Pendidikan Kewarganegaraan, (b) Pendidikan Bahasa Indonesia, (c) Matematika, (d) IPA, (e) IPS, dan (f) SBdP.⁵⁵

Pembelajaran tematik integratif mempunyai posisi dan potensi yang positif untuk keberhasilan proses belajar di SD/MI. Adapun beberapa landasan-landasan yang dapat memperkuat ini, sebagai berikut:

a. Secara Filosofis

Secara Filosofis, pembelajaran tematik dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat, yaitu: (1) Konstruktivisme, (2) Progresivisme, dan (3) Humanisme.

b. Landasan Psikologis

Menentukan materi pembelajaran yang akan digunakan.

c. Landasan Yuridis

Landasan yang disesuaikan dengan peraturan-peraturan yang berlaku

d. Landasan Sosial-Budaya

Berhubungan dengan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat.

e. Ilmu pengetahuan, teknologi dan seni

Menyesuaikan dengan keadaan lingkungan.⁵⁶

Jadi, pembelajaran tematik integratif adalah pembelajaran yang dibuat dalam bentuk tema-tema yang telah jelas landasannya dan meyakinkan bahwa layak digunakan pada dunia pendidikan.

⁵⁴Nurul Hidayah, “Pembelajaran Tematik Integratif Di Sekolah Dasar”, (Bandar Lampung: Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar UIN Raden Intan Lampung, 2015), Vol. 2, h. 34

⁵⁵Eri Purwanti, “Implementasi Penggunaan SSP (Subject Specific Pedagogy) Tematik Integratif Untuk Menanamkan Tanggung, Kerja Keras, dan Kejujuran”, (Bandar Lampung: Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar UIN Raden Intan Lampung, 2016), Vol. 2, h. 169

⁵⁶Rusman, *Op.cit.*, h. 144

2. Pentingnya Pembelajaran Tematik Integratif Peserta Didik Tingkat

SD/MI

Pembelajaran ini dianggap penting karena mempunyai nilai-nilai dan manfaat, sebagai berikut:

- a. Berkurangnya timpang tindih materi
- b. Sarana yang diharapkan dapat lebih bermakna
- c. Pembelajaran tidak terpecah-pecah
- d. Materi yang berasal dari keseharian
- e. Penguasaan materi akan semakin lebih baik.⁵⁷

Berdasarkan penjelasan di atas, banyak sekali nilai-nilai dan manfaat yang dapat memperkuat pembelajaran tematik integratif ini sangat penting untuk peserta didik pada tingkat SD/MI.

3. Karakteristik Pembelajaran Tematik Integratif

Pembelajaran yang menginterpretasikan antara pengetahuan, keterampilan, kreativitas, nilai serta sikap dalam sebuah pembelajaran yang dikemas menjadi satu dalam sebuah tema. Integrasi pembelajaran tematik ini dapat memberikan ruang yang luas untuk mengalami sebuah pengalaman belajar yang lebih bermakna, berkesan, serta menyenangkan.

Pembelajaran tematik integratif juga mempunyai beberapa karakteristik, sebagai berikut:

- a. Peserta didik sebagai pusat pembelajaran
- b. Menekankan pada pemahaman dan kebermaknaan
- c. Belajar menggunakan pengalaman langsung
- d. Lebih kepada proses dibandingkan hasil
- e. Saling berkaitan.⁵⁸

⁵⁷Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014), h. 258-259

⁵⁸Daryanto, *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi (Kurikulum 2013)*, (Yogyakarta: Gava Media, 2014), h. 87

Dilihat dari karakteristiknya, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik integratif menjadikan peserta didik sebagai pusat pembelajaran, menekankan pada pemahaman dan lebih melihat kepada proses bukan hasil akhir semata.

4. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik Integratif

Semua pembelajaran mempunyai kelebihan maupun kekurangan ini juga tidak terlepas pada pembelajaran tematik integratif. Dibawah ini adalah beberapa kelebihannya, sebagai berikut:

- a. Materi di ambil dari kehidupan sehari-hari
- b. Materi saling berhubungan
- c. Berkembangnya kemampuan belajar
- d. Menggunakan cara belajar peserta didik aktif.

Pembelajaran ini juga memiliki kekurangan sebagai berikut:

- a. Pendidik harus mempunyai pengetahuan yang luas, berkeativitas tinggi, percaya diri
- b. Butuh banyak persiapan
- c. Menuntut penyediaan alat dan sarana prasarana yang dapat di integrasikan secara bersamaan.⁵⁹

Peneliti menyimpulkan bahwa semua pembelajaran pasti memiliki kelebihan maupun kekurangan, sebagai pendidik harusnya dapat meminimalisir kekurangan dan mencoba memanfaatkan kelebihan sehingga dapat menjadikan pembelajaran tematik integratif ini semakin lebih baik.

⁵⁹Kadir, Hanun Asrohah, *Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 27

G. Hasil Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian-penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan dan spesifikasi perbedaan produk dengan penelitian terdahulu dijelaskan pada tabel 1, sebagai berikut:

Tabel 1
Spesifikasi Produk

No.	Nama Peneliti	Judul	Hasil	Perbedaan Spesifik Produk dengan Penelitian yang dilakukan
1	Fatimatuz Zahro	Pengembangan media monopoli aksara jawa untuk pembelajaran membaca di kelas IV SD Negeri Lempuyangan 1 Yogyakarta	Layak digunakan pada pelajaran aksara Jawa. ⁶⁰	1. Pada penelitian sebelumnya meneliti pelajaran aksara jawa sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah meneliti pelajaran tematik integratif 2. Terdapat perbedaan cara bermain dengan penelitian sebelumnya
2	Miftah Arif rohman Dan Siti Mutmainah	Pengembangan Media Permainan Monopoli Dalam Pelajaran SBdP Kelas VI SD Negeri Tanamera I	Layak digunakan dalam pembelajaran seni budaya dan keterampilan. ⁶¹	1. Pada penelitian sebelumnya menggunakan pelajaran SBdP sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah pelajaran tematik integratif 2. Cara bermain berbeda dengan penelitian sebelumnya

⁶⁰Fatimatuz Zahro, "Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa Untuk Pembelajaran Membaca Di Kelas IV SD Negeri Lempuyangan 1 Yogyakarta", (Yogyakarta: Artikel Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), h. 9

⁶¹Miftah Arif rohman, Siti Mutmainah, "Pengembangan Media Permainan Monopoli Dalam Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas VI SDN Tanamera I", (Surabaya: Jurnal Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Surabaya, 2015), Vol. 3, h. 47

3	Afifurrahman dan Lamidjan Hadi Susarno	Pengembangan Permainan Monopoli Panakawan Dalam Pembelajaran Tematik Integratif Tema Pengalamanku Untuk Kelas I Sekolah Dasar Negeri Temu II Kanor Bojonegoro Tahun Ajaran 2014/2015	Layak digunakan pada tema Pengalamanku. ⁶²	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada penelitian sebelumnya menggunakan tema Pengalamanku sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah menggunakan tema sejarah peradaban Indonesia 2. Terdapat perbedaan cara bermain dengan penelitian sebelumnya
4	Solekhah	Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Tema “Tempat Tinggalku” Untuk Peserta Didik Kelas IV di SD Negeri Babarsari	Layak digunakan pada tema tempat tinggalku. ⁶³	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada penelitian sebelumnya meneliti tema Tempat Tinggalku sedangkan penelitian yang akan menggunakan tema sejarah peradaban Indonesia 2. Terdapat perbedaan cara bermain dengan penelitian sebelumnya

H. Alur Penelitian

Pembelajaran yang monoton akan menjadikan peserta didik sebagai *students center* akan merasa jenuh. Apalagi jika di lihat dari karakteristik peserta didik khususnya peserta didik tingkat SD/MI yang masih sangat tinggi tingkat

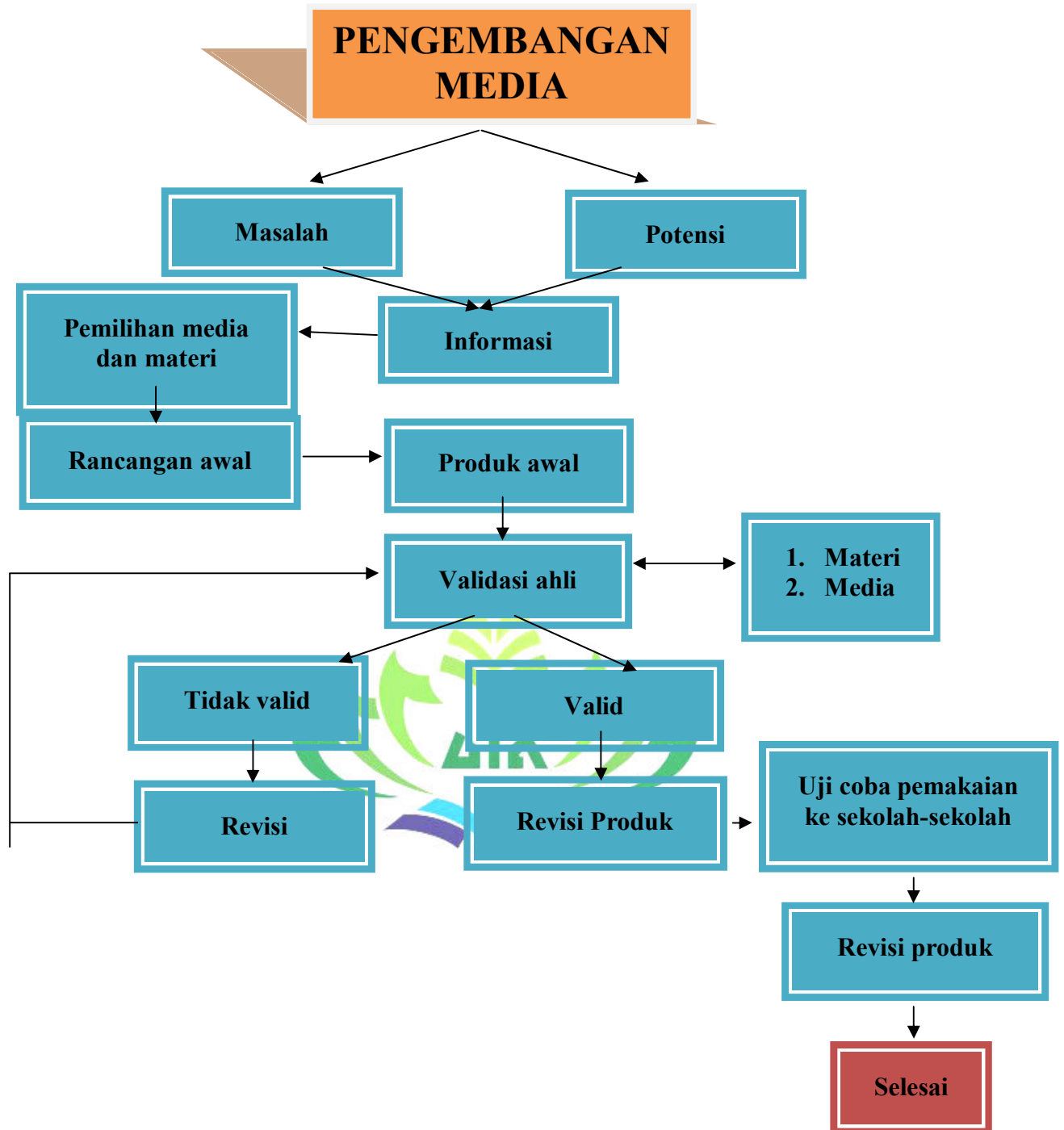
⁶²Afifurrahman, Lamidjan Hadi Susarno, “Pengembangan Permainan Monopoli Panakawan Dalam Pembelajaran Tematik Integratif Tema Pengalamanku Untuk Kelas I Sekolah Dasar Negeri Temu II Kanor Bojonegoro Tahun Ajaran 2014/2015”, (Semarang: Jurnal Fakultas Ilmu dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, 2015), h. 1

⁶³Solekhah, “Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Tema “Tempat Tinggalku” Untuk Siswa Kelas IV Di SD Negeri Babarsari”, (Yogyakarta: Artikel Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), h. 1

keinginannya untuk bermain. Berdasarkan hal ini juga karena itu peneliti mencoba mengembangkan sebuah permainan monopoli yang di hubungkan dengan pembelajaran. Adanya pengembangan ini, proses belajar mengajar akan semakin lebih menarik untuk belajar semakin meningkat serta tersampainya pembelajaran yang bermakna tanpa harus merasa tertekan dengan pembelajaran monoton melainkan peserta didik dapat bermain sambil belajar sehingga pembelajaran yang di rasakan peserta didik akan semakin menyenangkan.



Gambar 1
Bagan Alur Penelitian



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Sebelum jauh membahas tentang pengembangan, peneliti akan menjelaskan terlebih dahulu mengenai penelitian. Penelitian merupakan penyelidikan berurutan, dikendalikan, nyata, teliti terhadap fenomena-fenomena agar dapat menemukan fakta-fakta, hipotesis, dan kebenaran yang sebenarnya. Tujuan dilakukan untuk menemukan, mengembangkan, serta menguji suatu kebenaran yang dalam pembuktiannya menggunakan metode ilmiah.

Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan jenis penelitian yaitu penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan adalah langkah-langkah yang dilakukan pada suatu produk untuk dapat membuat maupun menyempurnakan produk yang pernah ada dan dapat di pertanggungjawabkan.⁶⁴ Berorientasi pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti pada bidang pendidikan yang bertujuan agar tujuan proses belajar tercapai, maka peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis permainan yaitu “Pengembangan media permainan monopoli merah-putih pada pembelajaran tematik integratif peserta didik kelas V”.

⁶⁴Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), h. 164

2. Subjek Penelitian dan Pengembangan

Beberapa unsur yang menjadi subjek pada penelitian ini, sebagai berikut:

a. Ahli

Terdapat dua ahli pada penelitian ini yaitu ahli materi dan ahli media.

Karena pada penelitian ini materi yang digunakan adalah materi tematik maka ahli materi yang dipilih merupakan dosen PGMI yang akan memberikan penilaian. Sedangkan untuk ahli media akan dipilih dosen yang ahli dibidang media maupun teknologi pendidikan. Para Ahli tidak hanya memberikan penilaian tetapi juga berupa masukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan.

b. Praktisi Pendidikan

Praktisi pendidikan pada penelitian ini adalah beberapa pendidik yang mengajar di SD Negeri 1, 2, dan 3 Sawah Lama Bandar Lampung. Praktisi pendidikan ini akan memberikan penilaian dari produk yang dikembangkan peneliti.

c. Peserta Didik

Peserta didik pada penelitian ini, sebagai berikut:

- (1) Kelas VB : SD Negeri 3 Sawah Lama
- (2) Kelas VA : SD Negeri 2 Sawah Lama
- (3) Kelas VA : SD Negeri 1 Sawah Lama

3. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SD Negeri 3, 2, dan 1 Sawah Lama Bandar Lampung.

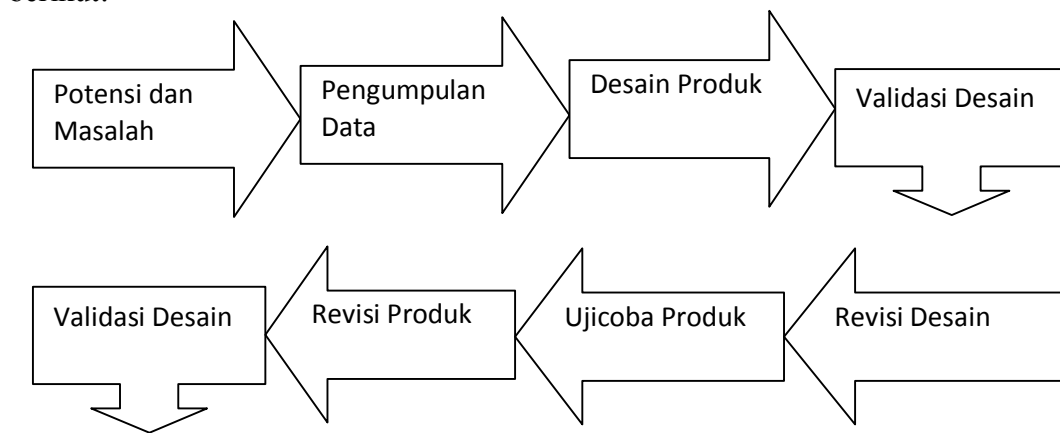
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model prosedural Borg and Gall yang merupakan model deskriptif yaitu langkah-langkah prosedur yang dilalui agar menghasilkan produk dan dapat juga mengembangkan produk yang sudah ada. Sugiyono di dalam bukunya memaparkan tentang langkah-langkah penelitian dan pengembangan, sebagai berikut:

1. Potensi dan masalah
2. Pengumpulan data
3. Desain produk
4. Validasi desain
5. Revisi desain
6. Ujicoba produk
7. Revisi produk
8. Ujicoba pemakaian
9. Revisi produk
10. Produksi masal.⁶⁵

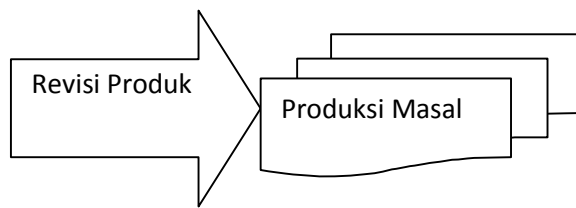


Adapun bagan prosedural pada penelitian dan pengembangan, sebagai berikut:⁶⁶



⁶⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 298-311

⁶⁶Sugiyono, *Loc.cit.*



Gambar 2 Langkah-Langkah Penggunaan Metode Research and Development (R&D) Model Prosedural dari Borg and Gall

Berdasarkan gambar di atas terdapat sepuluh langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan namun karena pada penelitian ini hanya pada melihat bagaimana respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan tidak sampai kepada tahap produksi masal, maka penelitian ini hanya dilakukan sampai langkah ketujuh. Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti, sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Langkah pertama yang peneliti lakukan adalah mencari potensi dan masalah.

Ketika peneliti melakukan pra-penelitian, peneliti akan menemukan suatu masalah diantaranya yaitu media pembelajaran yang digunakan masih berupa buku dan gambar-gambar yang kurang inovatif. Setelah terdapat masalah yang peneliti temukan, peneliti juga menemukan suatu potensi yang dapat di gali lebih dalam lagi dari permasalahan di atas yang akan lebih lanjutnya masuk ke langkah kedua.

2. Mengumpulkan Informasi

Setelah peneliti menemukan masalah dan potensi dari masalah tersebut, peneliti memulai untuk mengumpulkan informasi. Pengumpulan

informasi ini dilakukan dengan observasi di sekolah lalu diperkuat dengan adanya pengisian angket dan wawancara yang diberikan kepada praktisi pendidikan. Hal ini dilakukan untuk membantu peneliti merencanakan produk yang akan dikembangkan.

3. Desain Produk

Pada langkah ini peneliti telah menentukan produk apa yang akan peneliti kembangkan lalu memulai mendesain produk yang akan dikembangkan sebagai solusi permasalahan yang ditemukan peneliti.

4. Validasi desain

Sebelum dilakukannya uji coba lapangan terlebih dahulu produk akan melewati tahap validasi. Pada penelitian ini terdapat dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Pada ahli materi terdapat dua ahli yaitu ahli materi I adalah Ibu Ayu Nur Shawmi, M.Pd. I dan ahli materi II adalah Ibu Yuliyanti, M.Pd. I sedangkan pada ahli media juga terdapat dua ahli yaitu ahli media I adalah Ibu Dr. Yuberti, M.Pd dan ahli media II adalah Bapak Anton Tri Hasnanto, M.Pd. Langkah ini dilakukan untuk menilai rancangan produk yang dikembangkan peneliti sudah efektif atau perlu dilakukan suatu perbaikan. Hasil dari validasi ini berupa penilaian, masukan dan saran berdasarkan produk yang dikembangkan.

5. Revisi Desain

Setelah mendapatkan hasil berupa penilaian, masukan dan saran dari para ahli maka hasilnya akan dijadikan acuan peneliti dalam melakukan revisi produk.

6. Uji Coba Produk

Setelah revisi selesai dilakukan, lalu baru dilakukan uji coba, langkah ini dilakukan untuk mengetahui produk yang dikembangkan apakah sudah menarik dan layak untuk digunakan. Uji coba yang dilakukan pada penelitian ini ada dua yaitu uji coba kelas kecil dan uji coba kelas besar. Uji coba kelas kecil dilakukan di SD N 3 Sawah Lama, sedangkan untuk uji coba kelas besar dilakukan di tiga sekolah yaitu SD Negeri 1, 2, dan 3 Sawah Lama.

7. Revisi Produk

Uji coba produk yang dilakukan akan membuat peneliti mengetahui produk yang dikembangkan sudah baik atau perlu adanya perbaikan. Jika hasilnya mendapatkan nilai kurang dari 60% maka perlu dilakukan revisi kembali namun jika sudah mencapai lebih dari 60% maka sudah memasuki kategori layak dan tidak perlu diadakannya revisi.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini didapatkan diantaranya, sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi awal sekolah dan kondisi peserta didik di SD Negeri 3 Sawah Lama Bandar Lampung.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan oleh peneliti kepada praktisi pendidikan. Wawancara dilakukan ketika peneliti belum mengetahui pasti

permasalahan yang terjadi dan menanyakan kepada pendidik sebelum melakukan pengembangan produk.

3. Angket

Angket merupakan daftar yang berisi kumpulan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan suatu permasalahan yang akan peneliti teliti.⁶⁷ Berdasarkan hasil angket peneliti akan mendapatkan jawaban yang cepat dan lebih teryakinkan karena langsung mendapatkan informasi dari sumber yang peneliti sedang teliti.⁶⁸

Angket diberikan kepada para ahli dan praktisi pendidikan untuk menilai bagaimana produk yang dikembangkan peneliti. Pada ahli materi terdapat dua ahli yaitu ahli materi I adalah Ibu Ayu Nur Shawmi, M.Pd. I dan ahli materi II adalah Ibu Yuliyanti, M.Pd.I sedangkan pada ahli media juga terdapat dua ahli yaitu ahli media I adalah Ibu Dr. Yuberti, M.Pd dan ahli media II adalah Bapak Anton Tri Hasnanto, M.Pd. Pada penilaian angket produk yang dilakukan praktisi pendidikan terdapat tiga praktisi pendidikan yang memberikan penilaian produk yaitu Ibu Umi Husniah, S.Pd sebagai praktisi pendidikan I, Bapak Sopyan Ali, S.Pd sebagai praktisi pendidikan II, dan Ibu Karmilah, S.Pd sebagai praktisi pendidikan III. Sedangkan untuk peserta didik angket yang diberikan adalah untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan peneliti.

⁶⁷Cholid, Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015), h. 76

⁶⁸Jalaluddin, *Psikologi Agama Memahami Perilaku dengan Mengaplikasikan Prinsip-Prinsip Psikologi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 35

D. Instrumen Penelitian

Pengembangan produk dilakukan oleh peneliti dengan arahan dari pembimbing. Penelitian ini juga dalam pengembangan produknya disesuaikan dari penilaian hasil dari tim validasi, praktisi pendidikan, dan peserta didik. Terdapat dua tim validasi yaitu validasi materi dan validasi media. Para tim validasi, praktisi pendidikan, dan peserta didik akan diberikan angket penilaian, hanya saja pada peserta didik tidak ada kotak saran masukan. Jika pada tim validasi dan praktisi pendidikan diadakannya kotak saran masukan hal ini digunakan untuk menambah poin masukan untuk perbaikan produk.

E. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yaitu berisi pemaparan dari hasil pengembangan produk yang dilakukan peneliti.⁶⁹ Semua data dari tim validasi, praktisi pendidikan, dan peserta didik akan dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif. Langkah-langkah dalam menganalisisnya, sebagai berikut:

1. Pemberian skor pada masing-masing kriteria, sebagai berikut:⁷⁰

Tabel 2
Pedoman Skor Penilaian

KRITERIA	KETERANGAN	SKOR
SB	Sangat Baik	5
B	Baik	4
C	Cukup	3
K	Kurang	2
SK	Sangat Kurang	1

⁶⁹Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*, (Bandung: ALFABETA, 2016), h. 373

⁷⁰*Ibid.*, h. 166

2. Dilakukan penghitungan menggunakan rumus, sebagai berikut:⁷¹

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Jumlah semua skor kriteria tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase Kelayakan

3. Menyimpulkan hasil perhitungan dengan melihat tabel di bawah ini:

Tabel 3
Persentase dan Kriteria Kualitatif Validasi

PERSENTASE (P)	KRITERIA
$P > 80\%$	Sangat Baik
$60\% < P \leq 80\%$	Baik
$40\% < P \leq 60\%$	Cukup
$20\% < P < 40\%$	Kurang
$P < 20\%$	Sangat Kurang

Sedangkan angket respon peserta didik diberikan setelah pembelajaran menggunakan produk yang dikembangkan. Langkah-langkah dalam menghitung respon peserta didik, sebagai berikut:

1. Pemberian skor pada masing-masing kriteria, sebagai berikut:⁷²

Tabel 4 Pedoman Skor Penilaian

KRITERIA	KETERANGAN	SKOR
SB	Sangat Baik	5
B	Baik	4
C	Cukup	3
K	Kurang	2
SK	Sangat Kurang	1

⁷¹Sugiyono, *Op.cit.*, h. 138

⁷²Sugiyono, *Loc.cit.*

2. Dilakukan penghitungan menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Jumlah semua skor kriteria tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase Kelayakan

3. Menyimpulkan hasil perhitungan dengan melihat tabel di bawah ini:⁷³

Tabel 5
Persentase dan Kriteria Kualitatif Respon Peserta Didik

PERSENTASE (P)	KRITERIA
P > 80%	Sangat Baik
60% < P ≤ 80%	Baik
40% < P ≤ 60%	Cukup
20% < P < 40%	Kurang
P < 20%	Sangat Kurang



⁷³Sugiyono, *Loc.cit.*

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu media permainan monopoli merah-putih pada pembelajaran tematik integratif yang sudah divalidasi oleh para ahli media, ahli materi dan praktisi pendidikan. Produk ini juga sudah dilakukan uji coba respon kepada peserta didik. Dalam mendapatkan hasil dari proses penelitian ini beberapa yang akan dilalui oleh peneliti, sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah dalam penelitian ini ditemukan ketika peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 3, 2, dan 1 Sawah Lama Bandar Lampung, dari hasil wawancara yang dilakukan dengan para praktisi pendidikan diketahui bahwa media pembelajaran di sana sangat umum dan biasa dilihat oleh peserta didik seperti buku dan gambar-gambar hal ini mengakibatkan peserta didik menjadi kurang begitu berminat untuk belajar. Berdasarkan hasil wawancara juga diketahui bahwa SD Negeri 3, 2, dan 1 Sawah Lama Bandar Lampung belum pernah menggunakan media permainan monopoli sebagai media pembelajaran.

2. Pengumpulan Data

Peneliti mengumpulkan data dari sumber-sumber pendukung dan relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

3. Desain Produk

Pada tahap ini peneliti mulai mendesain bagaimana konsep dari produk yang akan dibuat oleh peneliti, dimulai dari menentukan tema, gambar-gambar, membuat kartu dana umum, kartu kesempatan, kartu catatan sejarah, pion dan simbol-simbol hingga ke pada penentuan harga sewa. Berikut adalah tampilan awal desain produk yang dibuat oleh peneliti.



Gambar 3
Desain awal monopoli merah-putih

	KARTU HAK MILIK KOMPLEKS SUDUT LURUS
KERAJAAN PELALAWAN	
HARGA SEWA	
Hanya Tanah	Rp.49.000
1 Rumah	Rp.50.700
2 Rumah	Rp.55.000
3 Rumah	Rp.60.000
4 Rumah	Rp.62.800
Hotel	Rp.65.000
Harga Hipotik	Rp.35.000
<i>Jika tanah dihipotikkan kartu ini harus dikembalikan ke BANK</i>	

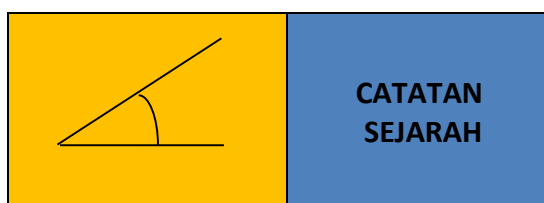
Gambar 4
Desain awal kartu hak milik



Gambar 5
Desain awal kartu dana umum



Gambar 6
Desain awal kartu kesempatan



KERAJAAN PAGARUYUNG		KARTU KENDALI MONOPOLI MERAH-PUTIH	
<p>Kerajaan Pagaruyung adalah kerajaan yang berasal dari Sumatera Barat. Kerajaan ini berawal dari adanya ekspedisi Pamalayu pada tahun 1275. Ekspedisi pamalayu adalah ekspedisi menaklukkan melayu dengan pusat kerajaan.</p> <p>Beberapa raja yang pernah memimpin di kerajaan Pagaruyung, sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Raja Adityawarman (1347-1376) 2. Ananggawarman (1376) 3. Sultan Alif (1560-1583) 4. Yang dipertuan Raja Muningsyah I 5. Sultan Abdul Jalil 6. Yang dipertuan Agung Rajo Basusu Ampek bergelar Sultan Alam Muningsyah II (1615) 7. Sultan Ahmad Syah (1650-1680) 8. Sultan Bagagas Alamsyah (Sultan Muning III) 9. Yang dipertuan sembahyang III (Sultan Sembahyang III) <p>Wafatnya Sultan sembahyang III pada tahun 1870 mengakibatkan kerajaan Pagaruyung menjadi runtuh.</p> <p>Beberapa peninggalan dari Kerajaan Pagaruyung, sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Batu kasur* 2. Makam raja-raja Pagaruyung 		<p>Nama :</p> <p>Kelas :</p>	
No.	Nama Penanya	Keterangan	
		Benar	Salah
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
Total:			

Gambar 8
Desain awal kartu kendali

Desain awal kartu catatan sejarah

A. Penjelasan Permainan				B. Peraturan Permainan			
1. Dadu	6. Key card	12. Tempat dadu	17. Pemain yang berhenti di kotak Maghast Tark Menarik akan berjalan maju empat kotak karena mendapatkan pengaruh dari sifat maghast yang bagus yang menarik jika berdekatan dengan kubur maghast yang bagus	1. Media permainan monopoli ini dimainkan minimal 2 dan maksimal 8 pemain (1 orang menjadi Banker dan 4 orang lainnya menjadi pemain)	2. Pada awal permainan masing-masing pemain akan diberikan modal sebesar Rp. 185.800, dengan rincian sebagai berikut:	13. Pemain yang berhenti di kotak Maghast Tark Menarik akan berjalan maju empat kotak karena mendapatkan pengaruh dari sifat maghast yang bagus yang menarik jika berdekatan dengan kubur maghast yang bagus	18. Pemain yang berhenti di kotak Maghast Tark Menarik akan berjalan maju empat kotak karena mendapatkan pengaruh dari sifat maghast yang bagus yang menarik jika berdekatan dengan kubur maghast yang bagus
2. Kartu dadu	7. Monopoli umum	13. Simbol rumah	18. Pemain yang berhenti di kotak Maghast Tark Menarik akan berjalan maju empat kotak karena mendapatkan pengaruh dari sifat maghast yang bagus yang menarik jika berdekatan dengan kubur maghast yang bagus	3. Pemain dengan modal paling sedikit akan diberikan modal sebesar Rp. 185.800, dengan rincian sebagai berikut:	4. Pemain dengan modal paling banyak akan diberikan modal sebesar Rp. 185.800, dengan rincian sebagai berikut:	19. Pemain yang berhenti di kotak Maghast Tark Menarik akan berjalan maju empat kotak karena mendapatkan pengaruh dari sifat maghast yang bagus yang menarik jika berdekatan dengan kubur maghast yang bagus	19. Pemain yang berhenti di kotak Maghast Tark Menarik akan berjalan maju empat kotak karena mendapatkan pengaruh dari sifat maghast yang bagus yang menarik jika berdekatan dengan kubur maghast yang bagus
3. Kartu hak milik	8. Monopoli merah-putih	14. Uang BANK Monopoli	19. Pemain yang berhenti di kotak Maghast Tark Menarik akan berjalan maju empat kotak karena mendapatkan pengaruh dari sifat maghast yang bagus yang menarik jika berdekatan dengan kubur maghast yang bagus	5. Pemain dengan modal paling sedikit akan diberikan modal sebesar Rp. 185.800, dengan rincian sebagai berikut:	6. Pemain dengan modal paling banyak akan diberikan modal sebesar Rp. 185.800, dengan rincian sebagai berikut:	20. Pemain yang berhenti di kotak Maghast Tark Menarik akan berjalan maju empat kotak karena mendapatkan pengaruh dari sifat maghast yang bagus yang menarik jika berdekatan dengan kubur maghast yang bagus	20. Pemain yang berhenti di kotak Maghast Tark Menarik akan berjalan maju empat kotak karena mendapatkan pengaruh dari sifat maghast yang bagus yang menarik jika berdekatan dengan kubur maghast yang bagus
4. Kartu kendali	9. Petunjuk permainan	15. Uang BANK Monopoli	20. Pemain yang berhenti di kotak Maghast Tark Menarik akan berjalan maju empat kotak karena mendapatkan pengaruh dari sifat maghast yang bagus yang menarik jika berdekatan dengan kubur maghast yang bagus	7. Pemain dengan modal paling sedikit akan diberikan modal sebesar Rp. 185.800, dengan rincian sebagai berikut:	8. Pemain dengan modal paling banyak akan diberikan modal sebesar Rp. 185.800, dengan rincian sebagai berikut:	21. Pemain yang berhenti di kotak Maghast Tark Menarik akan berjalan maju empat kotak karena mendapatkan pengaruh dari sifat maghast yang bagus yang menarik jika berdekatan dengan kubur maghast yang bagus	21. Pemain yang berhenti di kotak Maghast Tark Menarik akan berjalan maju empat kotak karena mendapatkan pengaruh dari sifat maghast yang bagus yang menarik jika berdekatan dengan kubur maghast yang bagus
5. Kepingan	10. Poin	16. Uang BANK Monopoli	21. Pemain yang berhenti di kotak Maghast Tark Menarik akan berjalan maju empat kotak karena mendapatkan pengaruh dari sifat maghast yang bagus yang menarik jika berdekatan dengan kubur maghast yang bagus	9. Pemain dengan modal paling sedikit akan diberikan modal sebesar Rp. 185.800, dengan rincian sebagai berikut:	10. Pemain dengan modal paling banyak akan diberikan modal sebesar Rp. 185.800, dengan rincian sebagai berikut:	22. Pemain yang berhenti di kotak Maghast Tark Menarik akan berjalan maju empat kotak karena mendapatkan pengaruh dari sifat maghast yang bagus yang menarik jika berdekatan dengan kubur maghast yang bagus	22. Pemain yang berhenti di kotak Maghast Tark Menarik akan berjalan maju empat kotak karena mendapatkan pengaruh dari sifat maghast yang bagus yang menarik jika berdekatan dengan kubur maghast yang bagus

Gambar 9
Desain awal petunjuk permainan

Adapun penjelasan dari tulisan pada desain awal petunjuk permainan monopoli merah-putih, sebagai berikut:

PETUNJUK PERMAINAN MONOPOLI MERAH-PUTIH

A. Perlengkapan Permainan

1. Dadu	6. Key card	11. Tempat dadu
2. Kartu dana umum	7. Kotak monopoli	12. Simbol hotel
3. Kartu hak milik	8. Monopoli merah-putih	13. Simbol rumah
4. Kartu kendali	9. Petunjuk permainan	14. Uang BANK Monopoli
5. Kartu kesempatan	10. Pion	merah-putih

B, Peraturan Permainan

- Media permainan monopoli ini dimainkan minimal 2 dan maksimal 5 pemain (1 orang menjadi Banker dan 4 orang lainnya menjadi pemain)
- Pada awal permainan masing-masing pemain akan diberikan modal sebesar Rp. 188.800, dengan rincian sebagai berikut:

NOMINAL	JUMLAH	NOMINAL	JUMLAH
Rp. 100	1 lembar	Rp. 5.000	1 lembar
Rp. 200	1 lembar	Rp. 10.000	1 lembar
Rp. 500	1 lembar	Rp. 20.000	1 lembar
Rp. 1000	1 lembar	Rp. 50.000	1 lembar
Rp. 2000	1 lembar	Rp. 100.000	1 lembar

3. Pemain menentukan urutan permainan dengan cari mengundi dadu dan yang mendapatkan hasil undian dadu pertama terbesar akan mendapatkan urutan pertama
4. Permainan di mulai dari kotak START dan berjalan kearah kiri (sesuai arah jarum jam)
5. Pada putaran pertama di awal permainan pemain tidak akan dikenakan denda apapun
6. Pemain diperbolehkan membeli properti setelah melakukan perjalanan satu putaran hingga kembali lagi ke kotak START
7. Pemain yang berhasil melewati kotak START akan mendapatkan uang Rp.20.000 dari BANK Monopoli merah-putih
8. Pemain yang berhenti di kotak Pajak Jalan berkewajiban membayar denda Rp.20.000
9. Pemain yang akan membeli properti harus berhenti di kotak yang akan dibeli dan kemudian melakukan transaksi dengan BANK Monopoli merah-putih
10. Pemain yang telah membeli properti akan mendapatkan Kartu Hak Milik dan Key Card properti. Pemilik harus memahami properti yang dimiliki untuk menghindari pembayaran penginapan setengah harga dari pengunjung
11. Bagi pemain lain yang berhenti di kotak yang telah dibeli pemain lain maka pemain tersebut dapat mengajukan pertanyaan sesuai yang ada pada key card properti. Jika pemilik tidak dapat menjawab pertanyaan dengan benar maka penyewa ini mendapatkan potongan setengah harga dari biaya sewa yang tertera. Namun jika pemilik berhasil menjawab pertanyaan penyewa maka wajib membayar biaya sewa sesuai harga yang tertera tanpa potongan harga
12. Bagi pemain yang berhenti di kotak Dana Umum dapat mengambil kartu Dana Umum yang telah disediakan dan harus mengikuti perintah yang terdapat di kartu Dana Umum
13. Bagi pemain yang berhenti di kotak Kesempatan dapat mengambil kartu Kesempatan yang telah disediakan dan harus mengikuti perintah yang terdapat di kartu Kesempatan
14. Kartu Istimewa

Pada kartu Dana Umum dan Kesempatan terdapat dua kartu istimewa, yaitu:

 - a. Kartu Bebas dari Penjara

Pemain yang mendapatkan kartu ini berkesempatan bebas dari penjara, kartu ini dapat digunakan sebanyak tiga kali dan setelah itu kartu dikembalikan ke Bank
 - b. Golden Card

Pemain yang mendapatkan kartu ini berkesempatan mendapatkan hadiah Rp. 250.000 dari Bank

15. Bagi pemain yang berhenti di kotak Pancasila, pemain harus menyebutkan pancasila dan simbol-simbol dari Pancasila, apabila pemain tidak mampu menyebutkannya maka pemain akan dimasukkan ke dalam kotak Penjara
16. Bagi pemain yang berhenti di kotak Free Parking, berkesempatan memilih kemanapun kunjungan yang pemain inginkan
17. Pemain yang berhenti di kotak Maghnet Tarik Menarik akan berjalan maju empat kotak karena mendapatkan pengaruh dari sifat maghnet yang saling tarik menarik jika berdekatan dengan kutub maghnet yang berbeda
18. Pemain yang berhenti di kotak Maghnet Tolak Menolak akan berjalan mundur dua kotak karena mendapatkan pengaruh dari sifat maghnet yang saling tolak menolak jika berdekatan dengan kutub maghnet yang sama
19. Pemain yang berhenti di kotak Bangun Ruang akan maju ke salah satu kompleks yang di lihat berdasarkan dadu yang didapatkan pemain.

JUMLAH DADU	KOMPLEKS KUNJUNGAN
2,3,4	Lingkaran
5,6,7	Segi enam
8,9,10	Segitiga
11,12	Persegi

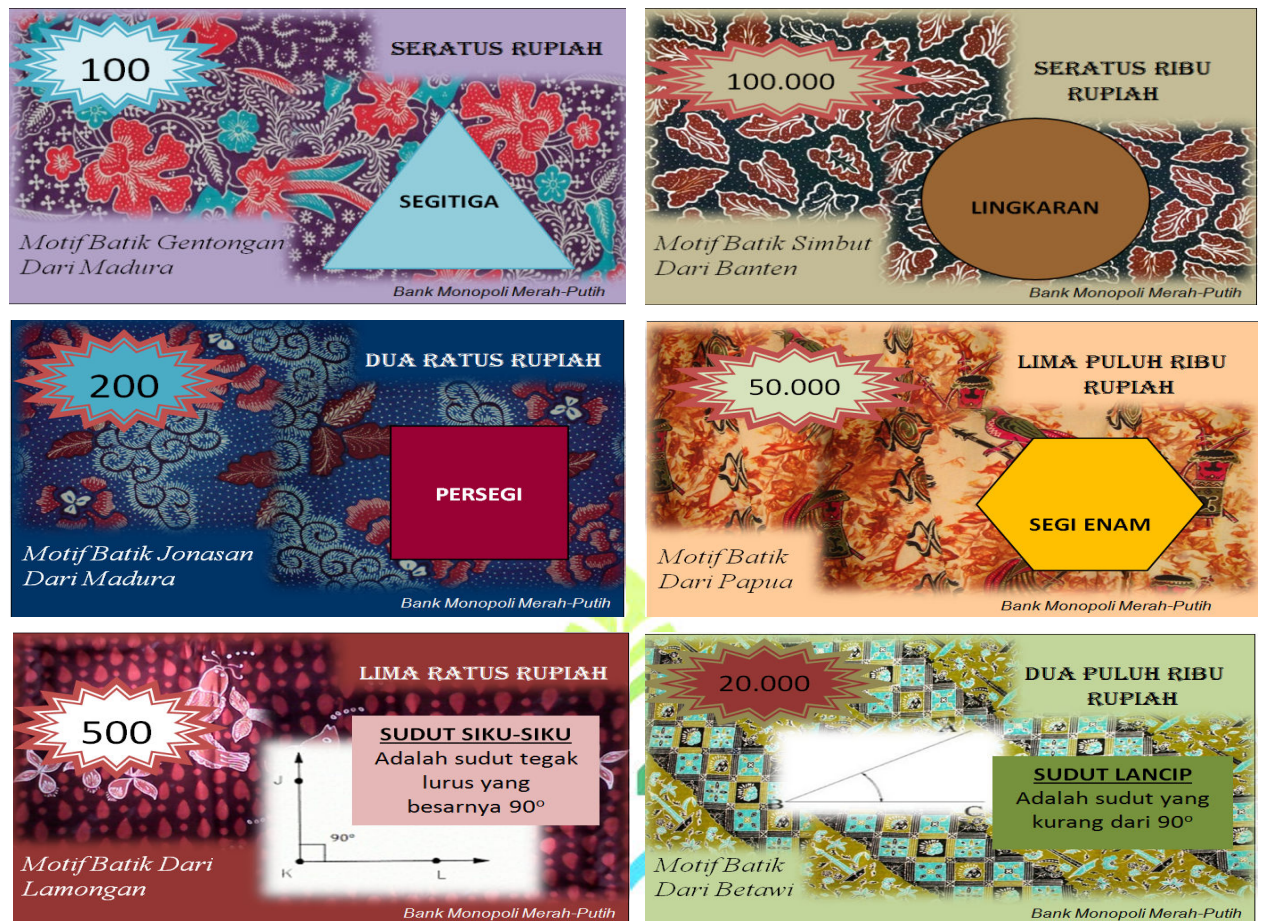
20. Pemain yang berhenti di kotak Sudut akan maju ke salah satu kompleks yang di lihat berdasarkan dadu yang didapatkan pemain.

JUMLAH DADU	KOMPLEKS KUNJUNGAN
2,3,4	Sudut Siku-Siku
5,6	Sudut Lancip
7,8	Sudut Tumpul
9,10	Sudut Refleks
11,12	Sudut Lurus

21. Bagi pemain yang berhenti di kotak Penjara maka pemain harus berusaha keluar dari penjara, dengan salah satu cara di bawah ini.
 - a. Pemain dapat menyebutkan kelima sila pada PANCASILA beserta simbolnya
 - b. Pemain dapat menyebutkan ciri-ciri bangun ruang beserta contohnya
 - c. Pemain dapat menyebutkan ciri-ciri sudut beserta contohnya
 - d. Pemain harus mendapatkan dadu yang sama

Pemain diberi kesempatan sebanyak tiga kali untuk mencoba, jika pemain belum mendapatka dadu yang sama maka pemain harus mencoba peruntungannya digilirannya berikutnya.

22. Pemain yang memiliki uang terbanyak di akhir permainan akan dinyatakan PEMENANG dalam permainan monopoli merah-putih ini.



Gambar 10 Desain awal uang

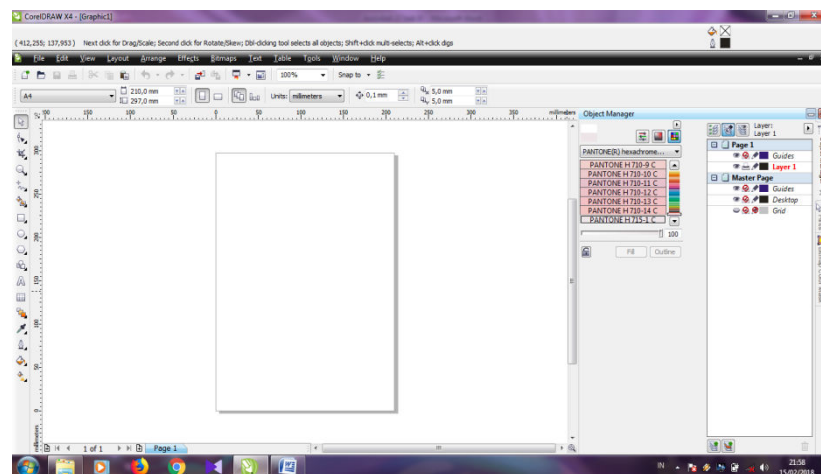
Langkah-langkah dalam pembuatan desain produk yang dikembangkan oleh peneliti, diantaranya sebagai berikut:

- Menentukan tema yang cocok digunakan pada produk
- Menyiapkan gambar-gambar yang berhubungan dengan materi pembelajaran



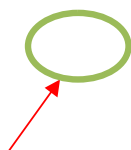
Gambar 11
Kumpulan gambar-gambar sebelum di desain monopoly

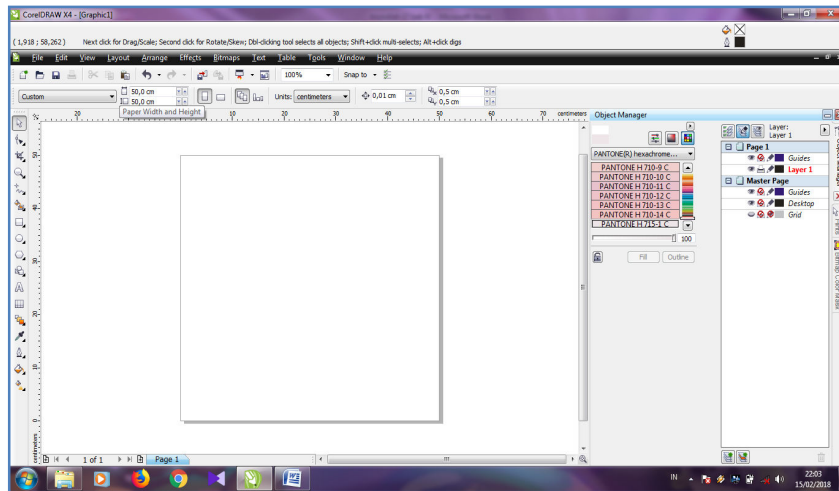
c. Memulai mendesain produk menggunakan aplikasi komputer



Gambar 12
Tampilan lembar kerja CorelDraw X4

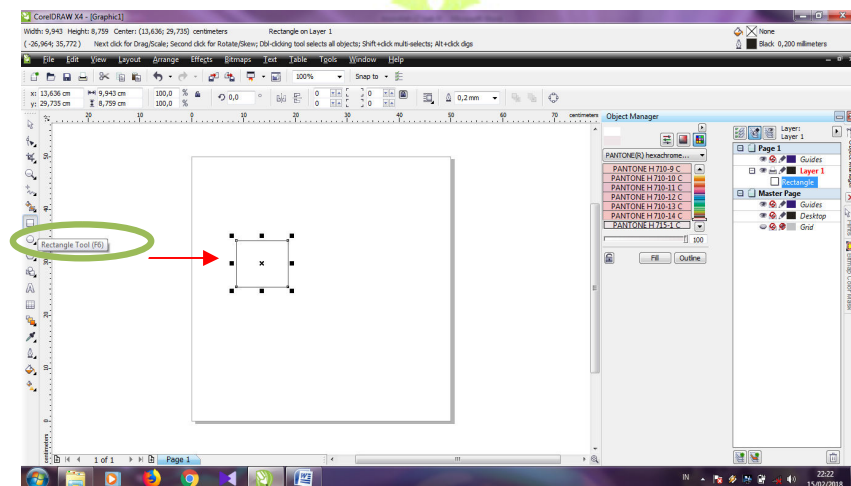
d. Setelah lembar kerja CorelDraw X4 terbuka, selanjutnya atur ukuran produk. Pilih property bar yang ditunjukkan pada anak panah di bawah ini lalu sesuaikan ukurannya menjadi 50cm x 50 cm.





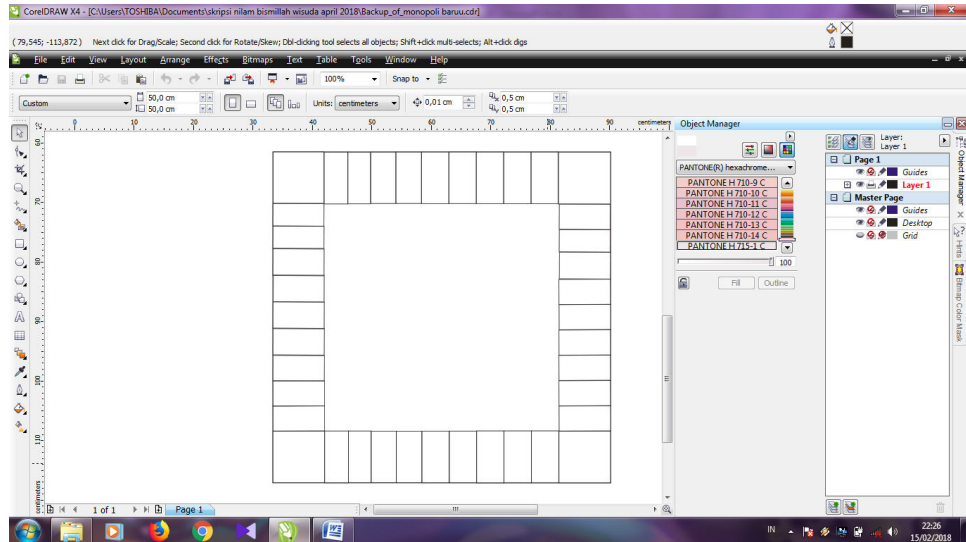
Gambar 13
Tampilan lembar kerja CorelDraw X4 mengatur ukuran produk

- e. Setelah itu pada menu toolbox pilih rectangel tool lalu klik tarik ke lembar kerja maka akan muncul kotak seperti gambar di bawah ini



Gambar 14
Membuat kotak-kotak monopoli

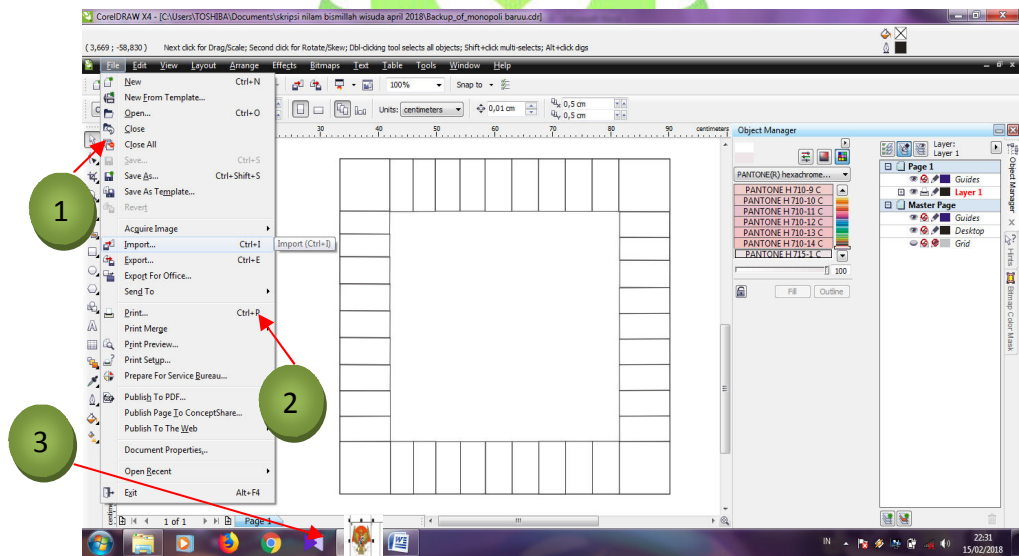
f. Buat sebanyak kotak yang dibutuhkan pada monopoli



Gambar 15 Desain dasar kotak monopoli

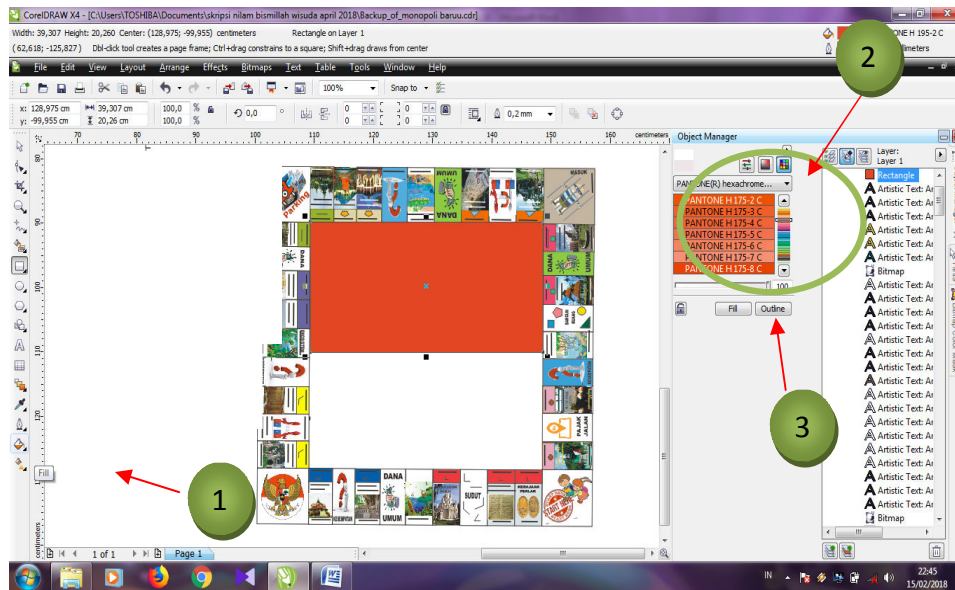
g. Masukkan gambar yang telah disiapkan untuk icon pada monopoli.

Pilih file(1) → import(2) → (pilih gambar yang akan dimasukkan) → import. Setelah itu akan muncul gambar yang telah dipilih pada lembar



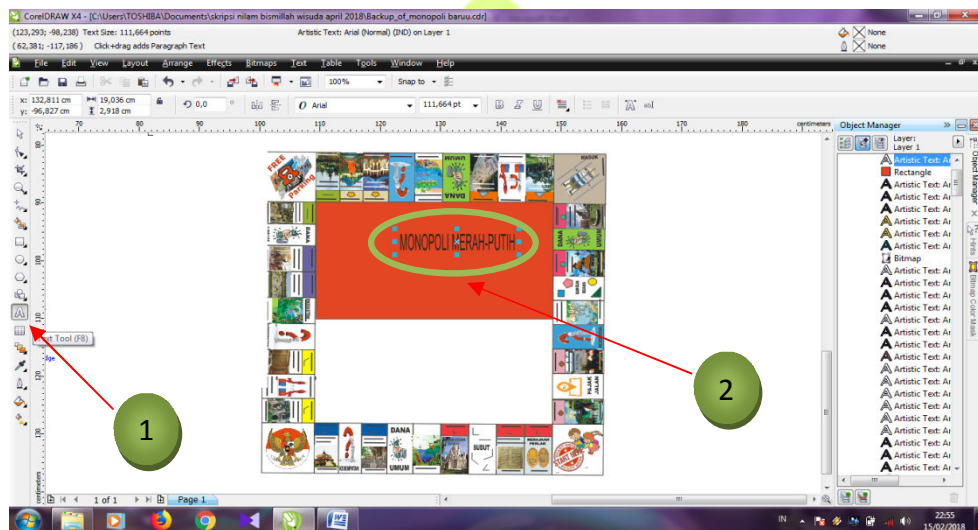
Gambar 16 Import gambar

h. Memberi warna pada lembar kerja. Lihat menu toolbox, pilih fill(1) → pada pantone(R)(2) pilih warna → fill(3).



Gambar 17 Memberi warna

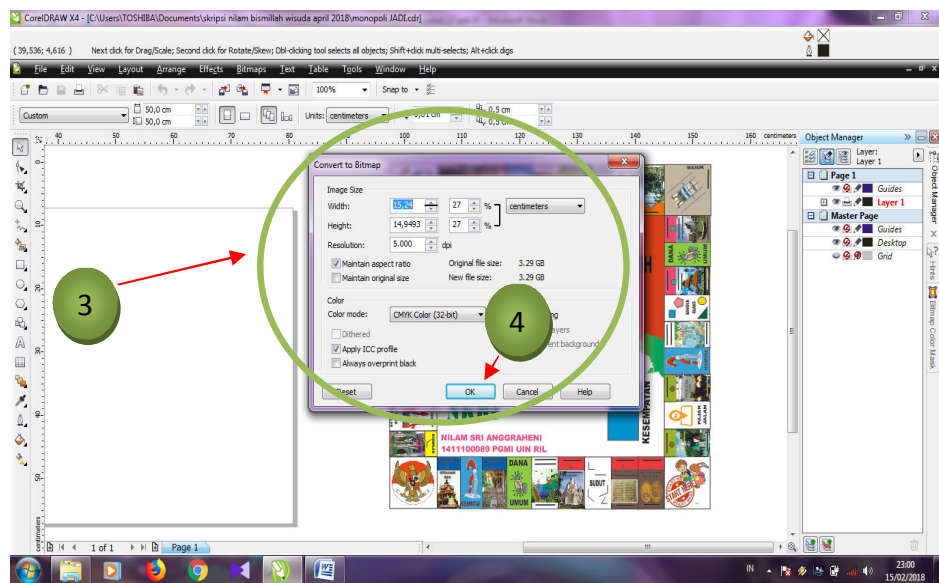
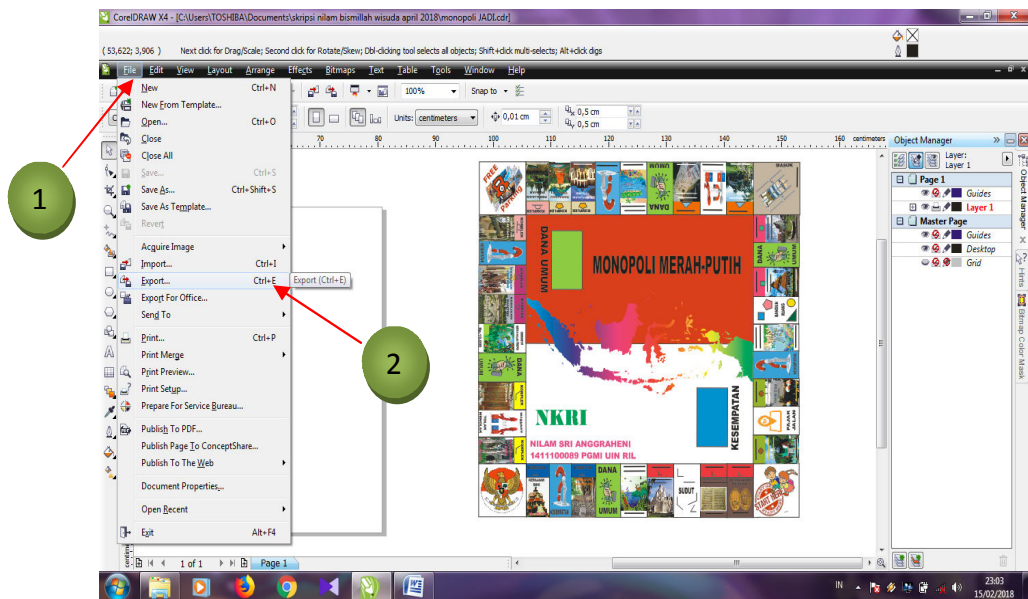
- i. Memberi tulisan pada lembar kerja. Pilih text tool(1) lalu masukkan tulisan yang diinginkan(2).



Gambar 18 Memberi tulisan

- j. Setelah produk didesain maka dilakukan proses penyimpanan.

Pilih file(1)→ export(2)→ pilih tempat penyimpanan→ muncul menu convert to bitmap(3)→ ok(4).



Gambar 19
Menyimpan hasil desain produk
4. Deskripsi Hasil Validasi dan Revisi Desain

Langkah ini dilakukan untuk menilai rancangan produk yang dikembangkan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media yang hasilnya berupa penilaian, masukan dan saran berdasarkan produk yang dikembangkan. Terdapat dua ahli materi yang akan memberikan

penilaian pada produk ini, yaitu Ibu Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I dan Ibu Yuliyanti sebagai ahli materi Sedangkan yang menjadi ahli media adalah Ibu Dr. Yuberti, M.Pd dan Bapak Anton Tri Hasnanto, M.Pd. Adapun hasil dari validasi yang dilakukan, sebagai berikut:

a. Ahli Materi

Penilaian diperoleh melalui angket yang di dalamnya terdapat kolom pertanyaan, komentar, saran, dan kesimpulan. Berdasarkan hasil validasi dari kedua ahli materi di atas, dapat disimpulkan bahwa total persentase yang diperoleh keempat aspek adalah 93% masuk ke dalam kriteria sangat baik. Tetapi dari hasil penilaian terdapat beberapa saran untuk merevisi beberapa bagian, sebagai berikut:

1) Ahli materi I

- a) Ukuran uang ketika di cetak lebih di perbesar dan warnanya lebih dicerahkan
- b) Pemilihan bahan dari kotak produk agar lebih dipertimbangkan kembali bahannya



Gambar 20 Tampilan uang sebelum di revisi



Gambar 21 Tampilan uang setelah direvisi



Gambar 22 Tampilan kotak monopoli merah-putih sebelum direvisi



Gambar 23 Tampilan kotak monopoli merah-putih setelah di revisi

2) Ahli materi II

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi II diperoleh saran agar ukuran monopoli lebih diperbesar.



Gambar 24

Tampilan monopoli merah-putih ukuran 32 cm sebelum direvisi



Gambar 25
Tampilan monopoli merah-putih ukuran 50 cm setelah direvisi

b. Ahli Media

Validasi ahli media produk ini dilakukan oleh dua ahli media yaitu Ibu Dr. Yuberti, M.Pd sebagai ahli media I dan Bapak Anton Tri Hasnanto, M.Pd. sebagai ahli media II. Penilaian diperoleh melalui angket yang di dalamnya terdapat kolom pertanyaan, komentar, saran, dan kesimpulan. Berdasarkan hasil validasi dari kedua ahli media di atas, dapat disimpulkan bahwa total persentase yang diperoleh ketiga aspek adalah 92% masuk ke dalam kriteria sangat baik. Tetapi dari hasil penilaian terdapat beberapa saran untuk merevisi beberapa bagian, sebagai berikut:

1) Ahli media I

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli media I diperoleh saran agar untuk lebih diperjelas tulisan pada produk.



Gambar 26
Tampilan tulisan sebelum direvisi



Gambar 27
Tampilan tulisan setelah direvisi

2) Ahli media II

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli media II diperoleh saran agar warna merah pada tampilan lebih disesuaikan.



Gambar 28
Tampilan warna merah sebelum direvisi



Gambar 29
Tampilan warna merah setelah direvisi

5. Deskripsi Penilaian Oleh Praktisi Pendidikan

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan angket kepada praktisi pendidikan. Pada penelitian ini ada tiga orang yang menjadi praktisi pendidikan, adapun yang menjadi praktisi pendidikan pada

produk ini, yaitu ibu Umi Husniah, S.Pd sebagai praktisi pendidikan I, Bapak Sopyan Ali, S.Pd sebagai praktisi pendidikan II, dan Ibu Karmilah. S.Pd sebagai praktisi pendidikan III. Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ke tiga praktisi pendidikan di atas diperoleh total persentase yaitu 90% masuk ke dalam kriteria sangat baik.

6. Deskripsi Penilaian dari Respon Peserta Didik

Uji coba dilakukan dengan dua cara yaitu pada kelas kecil dan kelas besar. Uji coba kelas kecil dilakukan di satu sekolah yaitu SD Negeri 3 Sawah Lama. Sedangkan, uji coba kelas besarnya dilakukan di tiga sekolah yaitu SD Negeri 3, SD Negeri 2, dan SD Negeri 1 Sawah Lama Bandar Lampung.

a. Uji Coba Kelas Kecil

Uji coba kelas kecil dilakukan di SD Negeri 3 Sawah Lama kepada 10 peserta didik yang dipilih secara random. Penilaian produk oleh peserta didik dilakukan dengan cara mengisi angket yang telah diberikan oleh peneliti. Berdasarkan perolehan hasil yang telah dirata-ratakan didapatkan bahwa respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan mencapai 96% masuk ke dalam kriteria sangat baik.

b. Uji Coba Kelas Besar

Uji coba kelas besar dilakukan di tiga sekolah dengan menggunakan salah satu kelas V yang dipilih secara random di sekolah tersebut. Sekolah yang pertama adalah SD Negeri 3 Sawah Lama yaitu di kelas VB diberikan kepada 25 peserta didik, sekolah

yang kedua adalah SD Negeri 2 Sawah Lama yaitu kelas VA diberikan kepada 31 peserta didik, dan sekolah yang ketiga adalah SD Negeri 1 Sawah Lama yaitu kelas VA diberikan kepada 33 peserta didik. Jadi ada 89 peserta didik yang diikuti sertakan pada uji coba kelas besar dan kesemuanya berasal dari tiga sekolah yang berbeda. Penilaian respon peserta didik dilakukan dengan cara mengisi angket yang telah diberikan oleh peneliti. Berdasarkan penilaian respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan setelah di total ketiga sekolah mendapat hasil 94% masuk ke dalam kriteria sangat baik.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan media permainan monopoli merah-putih pada pembelajaran tematik integratif untuk peserta didik kelas V dengan mengambil materi pembelajaran tematik tema ke tujuh yaitu sejarah peradaban Indonesia.

1. Langkah-langkah pengembangan

Pada penelitian dan pengembangan media permainan monopoli merah-putih ini terdapat tujuh langkah yang dilakukan oleh peneliti, dimulai dari langkah pertama yaitu potensi dan masalah, kedua pengumpulan data, ketiga desain produk, keempat validasi desain, kelima revisi desain, keenam uji coba produk, dan yang terakhir ke tujuh yaitu revisi produk.

2. Penilaian dari Para Ahli

Setelah dilakukan analisis terhadap penilaian produk yang dikembangkan didapatkan hasil, sebagai berikut:

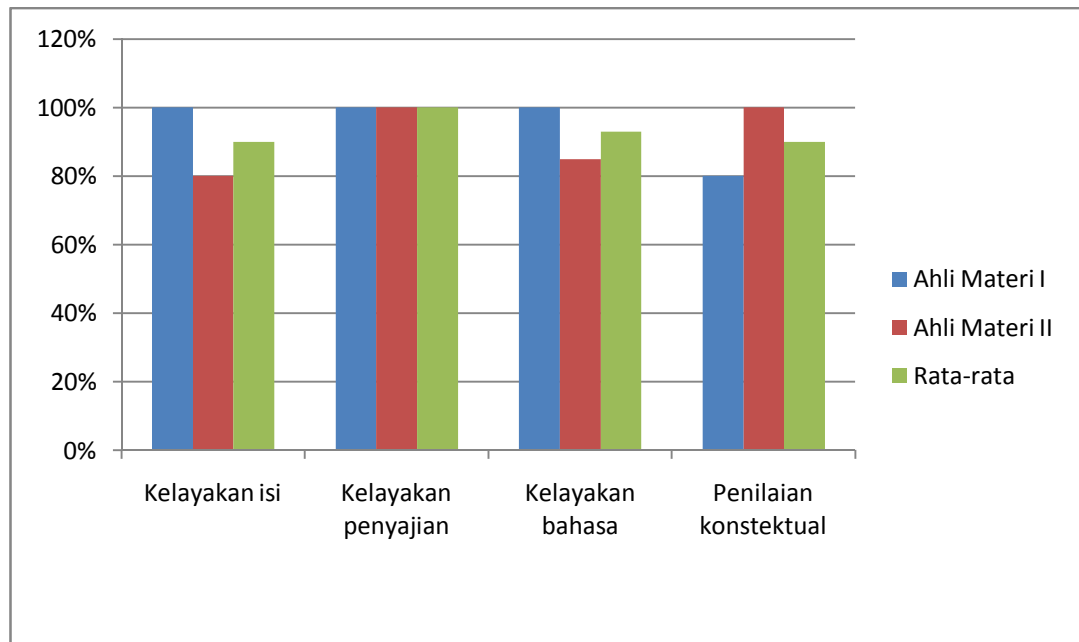
a. Ahli materi

Penilaian yang diberikan oleh ahli materi I, yaitu pada aspek kelayakan isi mendapatkan hasil 100%, aspek kelayakan penyajian mendapatkan hasil 100%, aspek kelayakan bahasa mendapatkan hasil 100%, dan pada aspek penilaian kontekstual mendapatkan hasil 80%. Jika di rata-ratakan dari ke empat aspek di atas maka mendapatkan nilai 95% masuk ke dalam kriteria sangat baik.

Sedangkan penilaian yang diberikan oleh ahli materi II, yaitu pada aspek kelayakan isi mendapatkan hasil 80%, aspek kelayakan penyajian mendapatkan hasil 100%, aspek kelayakan bahasa mendapatkan hasil 85%, dan pada aspek penilaian kontekstual mendapatkan hasil 100%. Jika di rata-ratakan dari ke empat aspek di atas maka mendapatkan nilai 91% masuk ke dalam kriteria sangat baik.

Setelah hasil penilaian dari kedua ahli materi di gabungan maka diperoleh hasil yaitu pada aspek kelayakan isi mendapatkan hasil 90%, aspek kelayakan penyajian mendapatkan hasil 100%, aspek kelayakan bahasa mendapatkan hasil 93%, dan pada aspek penilaian kontekstual mendapatkan hasil 90%. Jika di rata-ratakan dari total semua maka mendapatkan hasil 93% masuk ke dalam kriteria sangat

baik. Untuk mempermudah melihat perbedaan penilaian dari kedua ahli materi, maka dapat melihat dari gambar dibawah ini.



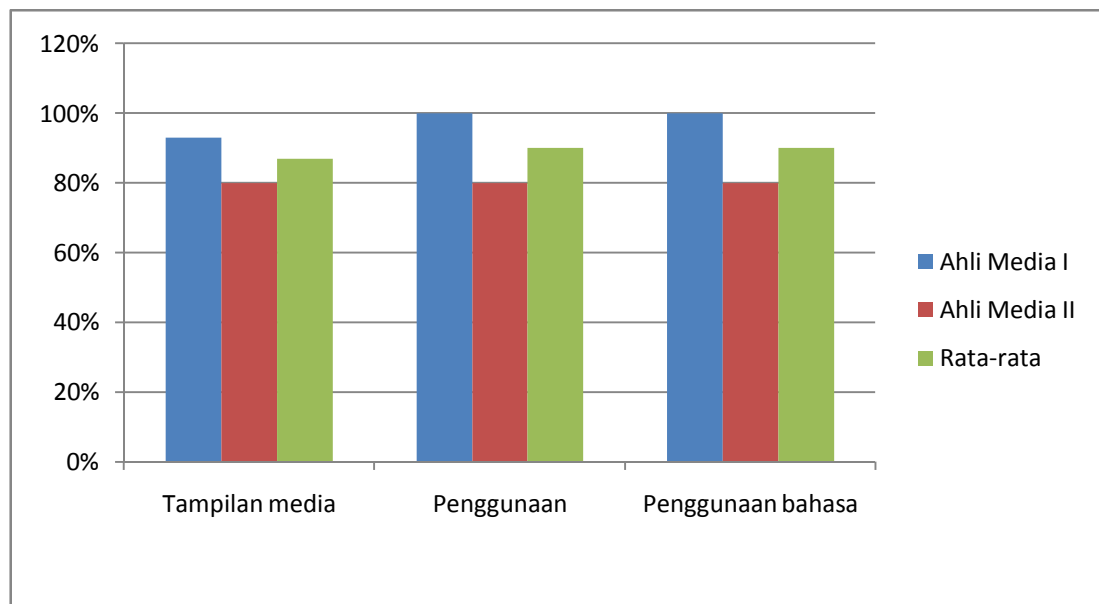
Gambar 30 Penilaian dari Ahli Materi I dan II

b. Ahli media

Penilaian yang diberikan oleh ahli media I, yaitu pada aspek tampilan media mendapatkan hasil 93%, aspek penggunaan mendapatkan hasil 100% dan aspek penggunaan bahasa mendapatkan hasil 100%. Jika di rata-ratakan dari ke tiga aspek di atas maka mendapatkan nilai 98% masuk ke dalam kriteria sangat baik.

Penilaian yang diberikan oleh ahli media II, untuk ketiga aspek yaitu aspek tampilan media mendapatkan hasil 80%, aspek penggunaan mendapatkan hasil 80%, dan aspek penggunaan bahasa mendapatkan hasil 80%. Jika di rata-ratakan dari ke tiga aspek di atas maka mendapatkan nilai 80% masuk ke dalam kriteria sangat baik.

Setelah hasil penilaian dari kedua ahli media di gabungkan maka diperoleh hasil yaitu pada aspek tampilan media mendapatkan hasil 87%, aspek penggunaan mendapatkan hasil 90% dan penggunaan bahasa mendapatkan hasil 90%. Jika di rata-ratakan dari total semua penilaian mendapatkan hasil 89% masuk ke dalam kriteria sangat baik. Untuk mempermudah melihat perbedaan penilaian dari kedua ahli materi, maka dapat melihat dari gambar berikut.



Gambar 31 Penilaian dari ahli media I dan II

3. Penilaian dari Praktisi pendidikan

Penilaian yang diberikan oleh praktisi pendidikan I, yaitu pada aspek kelayakan isi mendapatkan hasil 100%, aspek kelayakan penyajian mendapatkan hasil 100%, aspek penggunaan mendapatkan hasil 100%, aspek kelayakan bahasa mendapatkan hasil 80% dan aspek penilaian kontekstual mendapatkan hasil 80%. Jika di rata-ratakan dari ke lima

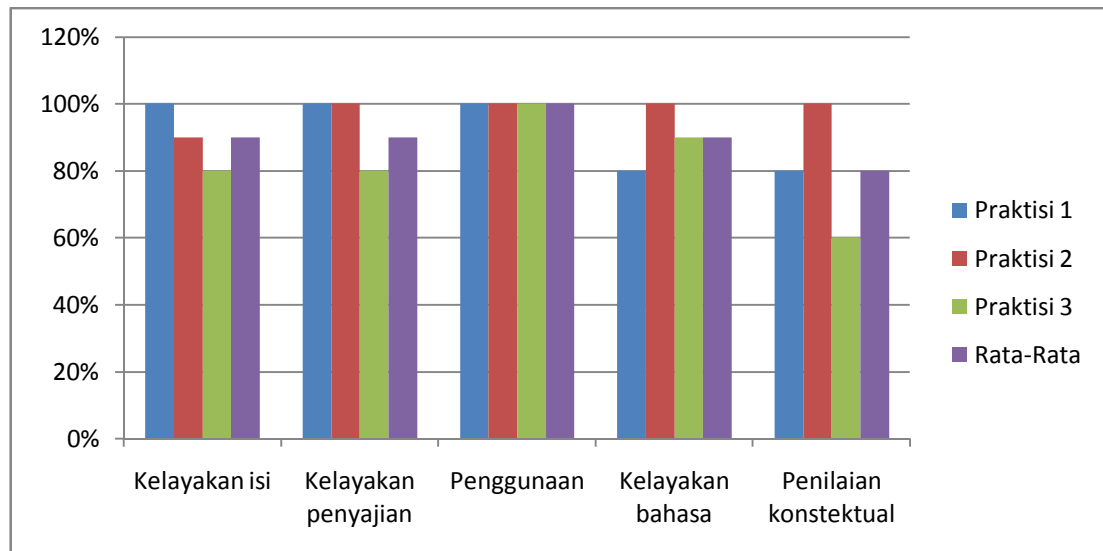
aspek di atas maka mendapatkan hasil 92% masuk ke dalam kriteria sangat baik.

Penilaian yang diberikan oleh praktisi pendidikan II, yaitu pada aspek kelayakan isi mendapatkan hasil 90%, aspek kelayakan penyajian mendapatkan hasil 90%, aspek penggunaan mendapatkan hasil 90%, aspek kelayakan bahasa mendapatkan hasil 100% dan aspek penilaian kontekstual mendapatkan hasil 100%. Jika di rata-ratakan dari ke lima aspek di atas maka mendapatkan hasil 98% masuk ke dalam kriteria sangat baik.

Penilaian yang diberikan oleh praktisi pendidikan III, yaitu pada aspek kelayakan isi mendapatkan hasil 80% dan aspek kelayakan penyajian mendapatkan hasil 80%, aspek penggunaan mendapatkan hasil 100%, aspek kelayakan bahasa mendapatkan hasil 90%, dan pada aspek penilaian kontekstual mendapatkan hasil 60%. Jika di rata-ratakan dari ke lima aspek di atas maka mendapatkan hasil 98% masuk ke dalam kriteria sangat baik.

Setelah hasil penilaian dari ketiga praktisi pendidikan digabungkan maka diperoleh hasil yaitu pada aspek kelayakan isi mendapatkan hasil 90%, aspek kelayakan penyajian mendapatkan hasil 90%, aspek penggunaan mendapatkan hasil 100%, aspek kelayakan bahasa mendapatkan hasil 90%, dan pada aspek penilaian kontekstual mendapatkan hasil 80%. Jika di rata-ratakan dari ke lima aspek di atas maka mendapatkan hasil 90% masuk ke dalam kriteria sangat baik.

Untuk mempermudah melihat perbedaan penilaian dari ketiga praktisi pendidikan, maka dapat melihat dari gambar dibawah berikut.



Gambar 32
Penilaian dari Praktisi Pendidikan I, II, dan III

4. Penilaian Respon dari Peserta Didik

Respon peserta didik dilakukan untuk melihat bagaimana respon penilaian dari peserta didik terhadap produk yang dikembangkan, respon peserta didik ini dilakukan pada dua kali uji coba dan mendapatkan hasil, sebagai berikut:

a. Uji coba kelas kecil

Uji coba kelas kecil ini dilakukan di SD Negeri 3 Sawah lama dengan 10 peserta didik. Adapun hasil dari penilaian respon peserta didik pada kelas kecil yaitu pada aspek tampilan media mendapatkan hasil 95% dan aspek kelayakan isi mendapatkan hasil 95%, sedangkan pada kelayakan bahasa mendapatkan hasil 97%. Total rata-rata dari

ketiga aspek di atas adalah 96% dan masuk kedalam kategori sangat baik.

b. Uji coba kelas besar

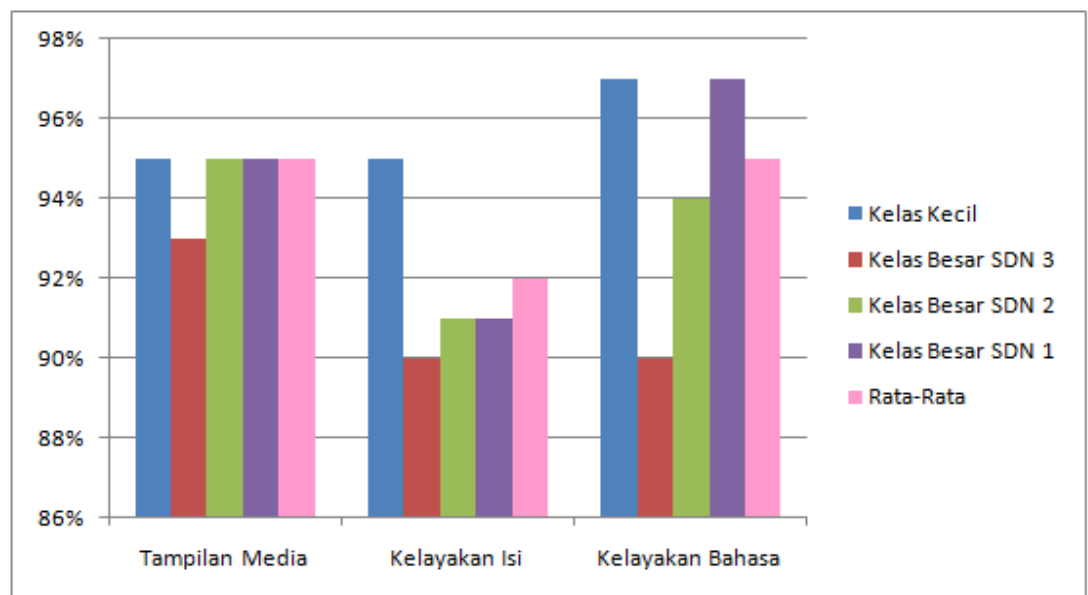
Uji coba kelas besar ini dilakukan di tiga sekolah yang berbeda, yaitu di SD Negeri 3, SD Negeri 2, dan SD Negeri 1 Sawah Lama. Adapun hasil dari uji coba kelas besar untuk melihat penilaian respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan di SD Negeri 3 Sawah Lama Bandar Lampung yaitu pada aspek tampilan media mendapatkan hasil 93%, aspek kelayakan isi mendapatkan hasil 90% dan kelayakan bahasa mendapatkan hasil 90%. Total rata-rata dari ketiga aspek di atas adalah 92% dan masuk kedalam kategori sangat baik.

Hasil dari uji coba kelas besar untuk melihat penilaian respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan di SD Negeri 2 Sawah Lama Bandar Lampung yaitu pada aspek tampilan media mendapatkan hasil 95%, aspek kelayakan isi mendapatkan hasil 91%, dan aspek kelayakan bahasa mendapatkan hasil 94%. Total rata-rata dari ketiga aspek di atas adalah 94% dan masuk kedalam kategori sangat baik.

Sedangkan hasil dari uji coba kelas besar untuk melihat penilaian respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan di SD Negeri 1 Sawah Lama Bandar Lampung yaitu pada aspek tampilan media mendapatkan hasil 95%, aspek kelayakan isi mendapatkan hasil

91%, dan pada aspek kelayakan bahasa mendapatkan hasil 97%. Total rata-rata dari ketiga aspek di atas adalah 95% dan masuk kedalam kategori sangat baik.

Setelah hasil penilaian respon peserta didik dari ketiga sekolah di rata-ratakan, maka didapatkan hasil penilaian aspek tampilan media yaitu 95%, aspek kelayakan isi yaitu 92%, dan kelayakan bahasa mendapatkan hasil yaitu 95%. Untuk mempermudah melihat persentase uji coba kelas kecil dan kelas besar, maka dapat melihat dari gambar dibawah ini.



Gambar 33
Persentase Uji Coba Kelas Kecil dan Kelas Besar

5. Keterbatasan Penelitian

Pada penelitian ini ada beberapa keterbatasan, sebagai berikut:

- a. Tahap pengembangan produk ini hanya sampai uji coba pemakaian belum sampai ke tahap produksi masal
- b. Penentuan standar kelayakan produk yang dikembangkan peneliti hanya sebatas melalui penilaian oleh dua ahli materi, dua ahli media, tiga praktisi pendidikan, dan 89 peserta didik dari tiga sekolah yang berbeda-beda. Kelayakan produk dapat berubah jika diujikan pada skala yang lebih luas.



BAB V

PENUTUP

F. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab sebelumnya, maka diambil kesimpulan sebagai berikut:

Pengembangan media permainan monopoli merah-putih pada pembelajaran tematik peserta didik kelas V dengan mengambil tema ke tujuh yaitu sejarah peradaban Indonesia. Produk ini telah melewati uji validasi ahli media, validasi ahli materi, praktisi pendidikan, uji coba kelas kecil serta uji coba kelas besar ke tiga sekolah yang berbeda. Kualitas produk telah mencapai standar kelayakan media pembelajaran.

Melihat hasil dari validasi ahli materi memperoleh persentase rata-rata 93% dengan kriteria “sangat baik”. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase rata-rata 92% dengan kriteria “sangat baik”. Hasil validasi dengan praktisi pendidikan memperoleh persentase rata-rata 90% dengan kriteria “sangat baik”. Adapun hasil uji coba kelas kecil memperoleh persentase rata-rata 96% dengan kriteria “sangat baik” dan hasil uji coba kelas besar memperoleh persentase rata-rata 94% dengan kriteria “sangat baik”. Berdasarkan hasil uraian diatas maka produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media permainan monopoli merah-putih dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

G. Saran

Beberapa saran dari hasil penelitian pengembangan media permainan monopoli merah-putih, sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, diharapkan media permainan monopoli merah-putih pada pembelajaran tematik integratif ini dapat menjadi pembelajaran yang menyenangkan untuk peserta didik karena dapat belajar sambil bermain.
2. Bagi pendidik, diharapkan dapat lebih memanfaatkan media permainan monopoli merah putih pada pembelajaran tematik integratif ini sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat lebih menyempurnakan media permainan monopoli agar lebih edukatif serta inovatif



DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Hadis dan Nurhayati. *Psikologi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Afifurrahman dan Lamidjan Hadi Susarno. *Pengembangan Permainan Monopoli Panakawan Dalam Pembelajaran Tematik Integratif Tema Pengalamanku Untuk Kelas I Sekolah Dasar Negeri Temu Li Kanor Bojonegoro Tahun Ajaran 2014/2015*. Semarang: Jurnal Fakultas Ilmu dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, 2015.
- Ahmad Susanto. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Prenamedia Group, 2016.
- Aiko Sato dan Jonathan de Haan. *Applying an Experiential Learning Model to The Teaching of Gateway Strategy Board Games*, Shizuoka: International Journal of Instruction, 2016.
- Anak Agung Ngurah. *Bimbingan dan Konseling Aplikasi di Sekolah Dasar dan Taman Kanak-Kanak*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Bobbi dan Mike Hernacki. *Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa, 2015.
- Cholid dan Abu Achmadi. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015.
- Elizabeth. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga, 2013.
- Eri Purwanti. *Implementasi Penggunaan SSP (Subject Specific Pedagogy) Tematik Integratif Untuk Menanamkan Tanggung, Kerja Keras, dan Kejujuran*. Bandar Lampung: Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar UIN Raden Intan Lampung, 2016.
- Fatimatuz Zahro. *Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa Untuk Pembelajaran Membaca Di Kelas IV SD Negeri Lempuyangan 1 Yogyakarta*. Yogyakarta: Artikel Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2015.
- Dalyono. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2015.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2015.

- . *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi (Kurikulum 2013)*. Yogyakarta: Gava Media, 2014.
- Deni Kurniawan. *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Desmita. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Dewi Salma Prawiradilaga, Diana Arian, dan Hilman Handoko. *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*. Jakarta: Prenamedia Group, 2016.
- Irwandani. *Potensi Media Sosial Dalam Mempopulerkan Konten Sains Islam*. Bandar Lampung: Tadris Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung, 2016.
- Ida Fiteriani. *Membudayakan Iklim Semangat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar*. Bandar Lampung: Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar UIN Raden Intan Lampung, 2015.
- Jalaluddin. *Psikologi Agama Memahami Perilaku dengan Mengaplikasikan Prinsip-Prinsip Psikologi*. Jakarta: Rajawali Pers, 2015.
- Kadir dan Hanun Asrohah. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Rajawali Pers, 2014.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Sejarah Peradaban Indonesia Tema 7 Buku Tematik Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014.
- Moh Khoerul Anwar. *Pembelajaran Mendalam untuk Membentuk Karakter Siswa sebagai Pembelajar*. Bandar Lampung, Tadris Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung, 2017.
- Miftah Arif dan Siti Mutmainah. *Pengembangan Media Permainan Monopoli Dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas VI SDN Tanamera I*. Surabaya: Jurnal Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Surabaya, 2015.
- Mohammad Syaifuddin. *Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta*. Bandar Lampung: Tadris Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung, 2017.
- Muhibbin Syah. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Ngalm Purwanto. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.

- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2013.
- Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.
- Nova Diarni Sofi Maranti, Martini, dan Isnawati. *Pengembangan Media Permainan Monopoli Untuk Melatihkan Sikap Sosial Siswa Pada Materi Sistem Gerak Manusia di SMP*. Surabaya: Jurnal Mahasiswa UNESA, 2016.
- Nurul Hidayah. *Pembelajaran Tematik Integratif Di Sekolah Dasar*. Bandar Lampung: Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar UIN Raden Intan Lampung, 2015.
- Rohmalina Wahab. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2016.
- Romlah. *Pengaruh Motorik Halus dan Motorik Kasar terhadap Perkembangan Kreatifitas Anak Usia Dini*. Bandar Lampung: Tadris Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung, 2017.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014.
- , *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: Rajawali Pers, 2015.
- Solekhah. *Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Tema "Tempat Tinggalku" Untuk Siswa Kelas IV Di SD Negeri Babarsari*. Yogyakarta: Artikel Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- , *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: ALFABETA, 2016.
- Sukring. *Pendidik Dalam Pengembangan Kecerdasan Peserta Didik (Analisis Perspektif Pendidikan Islam)*. Bandar Lampung: Tadris Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung, 2016.
- Sumarsono. "Elly Risman: Pornografi Lebih Bahaya dari Narkoba" (On-line), tersedia di: <http://kaltim.tribunnews.com/2015/03/12/elly-risman-pornografi-lebih-bahaya-dari-narkoba> (12 Maret 2015).

- Sunarto dan Agung Hartono. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013.
- Syamsu dan Nani. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013.
- Syamsu Yusuf. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Wahyudin Nur Nasution. *The Effect of Learning Model and Achievement Motivation on Natural Science Learning Outcomes of Students at State Islamic Elementary Schools in Medan, Indonesia*. Medan: Journal of Education and Training, 2017.
- Yudesta Erfayliana. *Aktivitas Bermain dan Perkembangan Jasmani Anak*. Bandar Lampung: Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar UIN Raden Intan Lampung, 2016.



LAMPIRAN



Lampiran 1

KISI-KISI OSERVASI

No.	Aspek Yang Dinilai	Indikator
1	Keadaan lingkungan	<ol style="list-style-type: none">1. Lokasi sekolah2. Kebersihan sekolah3. Tingkat kenyamanan sekolah4. Tata tertib sekolah5. Keamanan sekolah
2	Proses belajar	<ol style="list-style-type: none">1. Kurikulum yang digunakan2. Penerapan kurikulum3. Suasana belajar
3	Kondisi peserta didik	<ol style="list-style-type: none">4. Kondisi fisik peserta didik5. Komunikasi peserta didik



Lampiran 2

LEMBAR HASIL OBSERVASI

No.	Aspek Yang Dinilai	Indikator	Hasil Observasi
1	Keadaan lingkungan	1. Lokasi sekolah	Lokasi sekolah strategis, dekat dengan jalan raya dan pasar
		2. Kebersihan sekolah	Kondisi sekolah sangat bersih dan teratur
		3. Tingkat kenyamanan sekolah	Sekolah nyaman, rapi, dan lokasinya juga bagus
		4. Tata tertib sekolah	Tata tertib di sekolah juga baik mengajarkan peserta didik untuk selalu mentaati peraturan yang berlaku serta membiasakan sopan dan santun
		5. Keamanan sekolah	Keamanan sekolah terjaga karena adanya satpam yang menjaga
2	Proses belajar	1. Kurikulum yang digunakan	Kurikulum yang digunakan kurikulum 2013
		2. Penerapan kurikulum	Sudah baik dalam penerapannya
		3. Suasana belajar	Nyaman, namun masih kurang media pembelajaran sebagai alat bantu proses belajar
3	Kondisi peserta didik	1. Kondisi fisik peserta didik	Kondisi peserta didik baik
		2. Komunikasi peserta didik	Peserta didik dapat berkomunikasi dengan baik dengan menggunakan bahasa yang sopan dan santun

Lampiran 3

KISI-KISI ANGKET PRA-PENELITIAN

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Nomor Soal
Media pembelajaran	1. Kurikulum yang digunakan	Mengetetahui kurikulum yang digunakan pada media pembelajaran	1
	2. Konsep atau materi yang digunakan	Mengkaitkan pengembangan dalam pembelajaran	2
		Mengkaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari	3
		Menjelaskan kelebihan dan kekurangan media pembelajaran	4
		Menjelaskan media pembelajaran yang dibutuhkan bagi peserta didik	5,6,7



**LEMBAR ANGKET KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PER-
MAINAN MONOPOLI MERAH-PUTIH PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK INTEGRATIVE PESERTA DIDIK KELAS V
SD NEGERI 3 SAWAH LAMA BANDAR LAMPUNG
TAHUN AJARAN 2017/2018**

(Angket Untuk Pendidik)

Dalam rangka penelitian skripsi untuk menyelesaikan studi Program Sarjana Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, saya Nilam Sri Anggraheni bermaksud mengadakan penelitian dengan judul "Pengembangan media permainan monopoli merah-putih pada pembelajaran tematik integrative peserta didik kelas V SD N 3 Sawah Lama Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018". Terkait hal tersebut diharapkan bantuan Bapak/Ibu pendidik untuk menjawab angket terlampir berdasarkan keadaan dan pendapat Bapak/Ibu pendidik. Jawaban yang diberikan akan dijadikan sebagai bahan pertimbangan peneliti dalam penulisan skripsi.

Nama Bapak/Ibu Pendidik : *Umi Khusniati, S. Pd*

Guru Kelas : *VB*

BAGIAN II
PERTANYAAN

1. Kurikulum apa yang Ibu gunakan dalam menyusun perangkat pembelajaran?

☒ Kurikulum 2013

☐ Kurikulum KTSP

☐ Lainnya.....

2. Media pembelajaran apa saja yang sudah digunakan dan yang paling sering Ibu gunakan kepada peserta didik?

Media lingkungan Sekitar Sekolah, Media Cetak, Media gambar, Media Film.

3. Menurut pendapat Ibu apakah kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik?

Kelebihannya : Siswa lebih bersemangat dan lebih Memahami dalam Pembelajaran

Kekurangannya : Guru harus selalu mencari dan Media apa yang tepat dan berhubungan dengan kehidupan Sehari-hari

4. Menurut pendapat Ibu apakah peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran?

☐ Biasa saja

☒ Lebih mudah

☐ Lebih kesulitan

5. Menurut pendapat Ibu, media pembelajaran seperti apa yang seharusnya digunakan agar dapat mempermudah menerima pembelajaran dan peserta didik tidak merasa bosan?

Menurut saya media yg paling disenangi
adalah media Audio Visual seperti Film,
Animasi dll.

6. Menurut pendapat Ibu, apakah memungkinkan jika proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan monopoli?

Memungkinkan apabila Sekolah kami telah
menggunakan kurikulum 2013 dan guru dituntut
untuk Sekolah menggunakan media asalkan media
itu sesuai dengan kompetensi Dasar yang akan
diajarkan.

7. Apakah pengembangan permainan monopoli pada pembelajaran tematik integrative perlu dibuat?

☐ Kurang perlu

☒ Perlu

☐ Tidak perlu

Terimakasih sudah bersedia
mengisi angket ini

Lampiran 5

**KISI-KISI INSTRUMEN WAWANCARA
PRAKTISI PENDIDIKAN**

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Nomor Soal
Media pembelajaran	3. Kurikulum yang digunakan	Mengetahui kurikulum yang digunakan pada media pembelajaran	5
	4. Penggunaan media pembelajaran	Mengkaitkan materi dengan media pembelajaran	2
		Media yang sering digunakan	1,4,6, dan 9
		Menjelaskan media pembelajaran yang dibutuhkan bagi peserta didik	3,7,8, dan 10



Lampiran 6

**HASIL
WAWANCARA PRAKTIKSI PENDIDIKAN**

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah Ibu dalam pembelajaran sudah menggunakan media pembelajaran?	Alhamdulillah sudah
2	Media pembelajaran seperti apa yang pernah Ibu gunakan?	Menggunakan media pembelajaran yang ada di dalam lingkup sekolah
3	Media pembelajaran apa yang paling sering Ibu gunakan?	Menggunakan media pembelajaran yang ada di dalam lingkup sekolah yang disesuaikan dengan mata pelajaran yang peserta didik pelajari
4	Apakah media pembelajaran yang Ibu gunakan merupakan produk buatan sendiri?	Produk buatan sendiri
5	Apakah media pembelajaran yang Ibu gunakan sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku saat ini?	Sudah disesuaikan dengan kurikulum 2013
6	Apakah media pembelajaran yang Ibu gunakan hanya dapat digunakan dalam satu mata pelajaran saja atau dapat digunakan dengan berbagai mata pelajaran (tematik)?	Disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari.
7	Apakah kelebihan menggunakan media pembelajaran?	<ol style="list-style-type: none">Peserta didik semakin semangat belajarPeserta didik lebih tertarik untuk belajarMemudahkan dalam proses pembelajaranMembuat peserta didik semakin lebih paham
8	Apakah kekurangan menggunakan media pembelajaran?	Sulitnya membuat media pembelajaran yang tidak ada di dalam lingkungan sekolah dan dibutuhkan waktu yang lebih dalam pembuatan media pembelajaran yang

		tidak ada di lingkungan sekolah
9	Apakah di sekolah ini sudah pernah menggunakan media permainan monopoli dalam proses pembelajaran?	Belum pernah
10	Saran apa yang dapat Ibu berikan untuk pengembangan media pembelajaran dimasa yang akan datang?	Untuk lebih meningkatkan produk yang akan dikembangkan pada media pembelajaran dimasa yang akan datang



Lampiran 7

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan :
Kelas / Semester : V (Lima) / II
Tema 7 : Sejarah Peradaban Indonesia
Pembelajaran : 6
Alokasi Waktu : 2 x Pertemuan (2 x 35 Menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

Bahasa Indonesia

- 3.1 Menggali informasi dari teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

- 3.5 Menggali informasi dari teks cerita narasi sejarah tentang nilai-nilai perkembangan kerajaan Islam di Indonesia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

IPA

- 3.5 Mengenal rangkaian listrik sederhana dan sifat magnet serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari
- 3.6 Mengenal jenis hewan dan makanannya dan mendeskripsikan rantai makanan pada ekosistem lingkungan sekitar

IPS

- 4.2 Menyajikan pemahaman tentang manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di wilayah Indonesia.

Matematika

- 3.2 Mengukur besar sudut menggunakan busur derajat dan mengidentifikasi jenis sudutnya
- 3.12 Mengenal sudut melalui pengamatan dan membandingkannya dengan sudut yang berbeda

PPKn

- 3.5 Memahami Nilai-nilai Persatuan

SBdP

- 3.1 Mengenal prinsip seni dalam menggambar komik, dekoratif, dan membentuk topeng nusantara
- 3.5 Memahami unsur-unsur budaya daerah
- 4.7 Menyanyikan lagu kanon & lagu wajib dua suara

C. INDIKATOR

- Membaca teks catatan sejarah dari masing-masing kerajaan Islam
- Membaca teks tentang ekosistem
- Menjelaskan sejarah kerajaan Islam di Indonesia
- Menyebutkan letak kerajaan Islam di Indonesia
- Menyebutkan ciri-ciri magnet

- Menyebutkan kerjaan-kerjaan Islam di Indonesia
- Menyebutkan peninggalan-peninggalan kerajaan Islam di Indonesia
- Menyebutkan raja-raja kerajaan Islam di Indonesia
- Mengetahui besar sudut
- Menyebutkan jenis-jenis sudut
- Menyebutkan jenis-jenis bangun ruang
- Menyebutkan pancasila
- Menghitung jumlah sudut pada bangun ruang
- Menjelaskan macam-macam ekosistem
- Menjelaskan macam-macam hewan disuatu ekosistem

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan menggunakan media permainan monopoli merah-putih, peserta didik dapat membaca teks catatan sejarah dari masing-masing kerajaan islam
- Dengan menggunakan media permainan monopoli merah-putih, peserta didik dapat membaca teks tentang ekosistem
- Dengan menggunakan media permainan monopoli merah-putih, peserta didik dapat menjelaskan sejarah kerajaan islam di indonesia
- Dengan menggunakan media permainan monopoli merah-putih, peserta didik dapat menyebutkan letak kerajaan islam di indonesia
- Dengan menggunakan media permainan monopoli merah-putih, peserta didik dapat menyebutkan ciri-ciri maghnet
- Dengan menggunakan media permainan monopoli merah-putih, peserta didik dapat menyebutkan kerjaan-kerjaan islam di indonesia
- Dengan menggunakan media permainan monopoli merah-putih, peserta didik dapat menyebutkan peninggalan-peninggalan kerajaan islam di indonesia
- Dengan menggunakan media permainan monopoli merah-putih, peserta didik dapat menyebutkan raja-raja kerajaan islam di indonesia

- Dengan menggunakan media permainan monopoli merah-putih, peserta didik dapat mengetahui besar sudut
- Dengan menggunakan media permainan monopoli merah-putih, peserta didik dapat menyebutkan jenis-jenis sudut
- Dengan menggunakan media permainan monopoli merah-putih, peserta didik dapat menyebutkan jenis-jenis bangun ruang
- Dengan menggunakan media permainan monopoli merah-putih, peserta didik dapat menyebutkan pancasila
- Dengan menggunakan media permainan monopoli merah-putih, peserta didik dapat menghitung jumlah sudut pada bangun ruang
- Dengan menggunakan media permainan monopoli merah-putih, peserta didik dapat menjelaskan macam-macam ekosistem
- Dengan menggunakan media permainan monopoli merah-putih, peserta didik dapat menjelaskan macam-macam hewan disuatu ekosistem

E. MATERI PEMBELAJARAN

- Kerajaan Islam di Indonesia
- Pancasila
- Sudut dan bangun ruang
- Ekosistem
- Lagu wajib nasional



F. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : *Saintifik* (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi/ mengolah informasi, dan mengkomunikasikan)
- Metode : Kelompok, menyanyi, tanya jawab, penugasan dan ceramah
- Strategi : Permainan Monopoli Merah-Putih

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. • Pendidik mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran • Pendidik menginformasikan pembelajaran melanjutkan di tema tujuh "Sejarah Perdaban Indonesia" • Pendidik menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	5 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu nasional "Dari Sabang sampai Merauke" (<i>Mengasosiasi</i>) • Pendidik menunjukkan gambar monopoli di papan tulis dan peserta didik diminta untuk mengamati gambar tersebut. (<i>Mengamati</i>) • Pendidik menanyai peserta didik mengenai gambar yang peserta didik amati. (<i>Menanya</i>) • Pendidik melakukan <i>brainstorming</i> mengenai monopoli dan materi tema tujuh. (<i>Mengeksplorasi</i>) • Pendidik menghubungkan hasil <i>brainstorming</i> dengan pembelajaran yang akan dilakukan • Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, satu kelompok berisi 4-5 peserta didik • Masing-masing kelompok memilih satu orang untuk menjadi ketua kelompok • Masing-masing ketua kelompok mengambil monopoli merah-putih yang telah di siapkan oleh pendidik • Setelah semua kelompok mendapatkan monopoli merah-putih • Pendidik menjelaskan alat-alat serta peraturan dalam permainan monopoli merah-putih. (<i>Mengasosiasi</i>) • Peserta didik memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh pendidik. (<i>Mengamati</i>) • Setelah peserta didik paham, peserta didik diperbolehkan untuk memulai permainan bersama anggota kelompoknya masing-masing. (<i>Mengkomunikasikan</i>) 	55 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik akan memberikan durasi waktu untuk peserta didik bermain monopoli merah-putih • Peserta didik memberikan pertanyaan kepada peserta didik lainnya dalam bermain monopoli merah-putih. <i>(Menanya)</i> • Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pemain lainnya. <i>(Mengeksplorasi)</i> • Peserta didik bekerja sama untuk dapat bermain monopoli dengan sesuai peraturan yang ada. <i>(Mengkomunikasikan)</i> • Peserta didik dapat bertanya kepada pendidik apabila ada sesuatu yang kurang dipahami dalam permainan. <i>(Mengeksplorasi)</i> • Pendidik memperhatikan peserta didik selama mereka bermain monopoli merah-putih • Pendidik memberikan apresiasi kepada peserta didik yang telah berhasil mengikuti peraturan permainan dalam bermain monopoli merah-putih • Ketika waktu permainan habis, ketua kelompok berkewajiban untuk bekerjasama dengan anggota kelompoknya dalam membereskan kembali monopoli merah-putih sesuai dengan yang dipinjamkan pendidik sebelumnya. <i>(Mengkomunikasikan)</i> 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberikan angket penilaian respon peserta didik. • Peserta didik mengisi angket yang telah diberikan oleh pendidik. <i>(mengasosiasi)</i> • Pendidik menanyakan kepada peserta didik apa pembelajaran yang didapatkan peserta didik dengan menggunakan media permainan monopoli merah-putih. <i>(mengeksplorasi)</i> • Pendidik memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapat tentang kesimpulan pembelajaran hari ini. • Pendidik menyimpulkan kembali kesimpulan pembelajaran hari ini • Pendidik memberikan pekerjaan rumah kepada peserta didik agar peserta didik dapat belajar kembali mengingat kembali materi yang dipelajari dan pendidik mengingatkan peserta didik kembali untuk mempelajari lagi di rumah materi yang akan mereka pelajari pada pertemuan berikutnya 	10 Menit

H. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku tematik tema 7 kelas V
- Lagu wajib nasional
- Monopoli Merah-Putih

I. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Penilaian Sikap

NO.	NAMA PESERTA DIDIK	PERUBAHAN TINGKAH LAKU											
		ASA INGIN TAHU				PERCAYA DIRI				KERJASAMA			
		BT	IT	IB	M	BT	IT	IB	M	BT	IT	IB	M
1													
2													
3													
4													
5													

Keterangan:

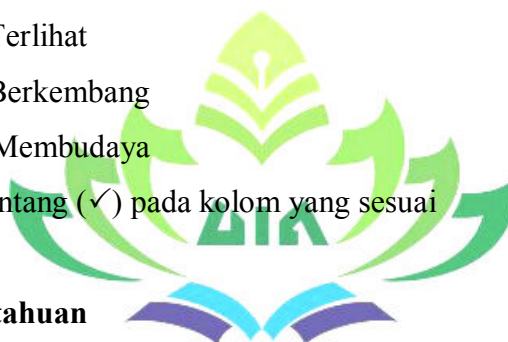
BT : Belum Terlihat

MT : Mulai Terlihat

MB : Mulai Berkembang

SM : Sudah Membudaya

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai



2. Penilaian Pengetahuan

Tes tanya jawab antar peserta didik:

Penilaian pengetahuan ini dilakukan ketika peserta didik belajar menggunakan media permainan monopoli merah-putih. Pendidik akan diberikan kartu kendali, kartu kendali ini berisi seperti dibawah ini:

**KARTU KENDALI
MONOPOLI MERAH-PUTIH**

Nama :

Kelas :

NO.	NAMA PENANYA	KETERANGAN	
		BENAR	SALAH
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
Total:			

Petunjuk penggunaan kartu kendali:

1. Ketika pemain lain masuk ke kotak tanah pemilik kartu kendali, maka pemilik kartu kendali akan diberikan satu pertanyaan yang berhubungan dengan kotak tanah yang mereka miliki.
2. Pertanyaan yang diberikan akan diambil berdasarkan kartu catatan sejarah yang dimiliki kotak tanah

3. Jawaban pemilik kotak tanah akan mempengaruhi harga sewa yang akan dibayar oleh pemain lain
4. Jika jawaban yang diberikan pemilik tanah benar maka pemain yang memberikan pertanyaan akan dikenai sewa tanah sesuai dengan harga yang tertera di kartu hak milik tanah
5. Namun jika jawaban yang diberikan pemilik tanah salah maka pemain yang memberikan pertanyaan akan mendapatkan potongan harga sewa sebanyak 50% dari harga yang tertera di kartu hak milik tanah
6. Keterangan jawaban benar maupun salah akan di jelaskan di kartu kendali pemilik tanah.
7. Penilaian pengetahuan peserta didik akan dilihat berdasarkan jumlah benar yang peserta didik berhasil kumpulkan pada kartu kendali.

Pedoman Penilaian:

$$\text{Nilai} = \text{Jumlah Skor} \times 5 =$$

3. Penilaian keterampilan:

Observasi (Pengamatan)

Rubrik penilaian dengan media permainan monopoli merah-putih

Lembar Pengamatan
Dengan Media Permainan Monopoli Merah-Putih

No.	NAMA PESERTA DIDIK	MENGIKUTI PERATURAN	ERTIB	BERTANGGUNG JAWAB	TOTAL
1					
2					
3					
4					
5					

Pedoman Penskoran:

- 5 = Sangat baik (jika semua peraturan permainan dilakukan sesuai peraturan)
- 3 = Cukup (jika baru sebagian peraturan permainan yang sesuai peraturan dilakukan)
- 1 = Kurang (jika peraturan permainan kurang sekali dan dilakukan tidak sesuai peraturan)

Pedoman Penilaian:

$$Nilai = \frac{\text{Jumlah Skor}}{15} \times 100$$

Guru Kelas

Bandar Lampung,
Mahasiswa

2018

.....
NIP.



Nilam Sri Anggraheni
NPM. 1411100089

.....
NIP.

Lampiran 8

SILABUS TEMATIK KELAS V

Satuan Pendidikan : SD/MI
Kelas : V (Lima)
Kompetensi Inti :

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air.
KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

TEMA 7

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi	Tema	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Bahasa Indonesia	3.1 Menggali informasi dari teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia dengan bantuan guru dan	Ekosistem	Sejarah peradaban Islam	• Mengamati • Pendidik menunjukkan gambar monopoli di papan tulis dan peserta didik diminta untuk mengamati gambar tersebut • Peserta didik memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh	Sikap • Rasa ingin tahu • Percaya diri • Kerjasama	2 x 35 menit	• Buku tematik tema 7 • Lagu wajib nasional

	teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku			pendidik	Pengetahuan		• Monopoli merah-putih
	3.5 Menggali informasi dari teks cerita narasi sejarah tentang nilai-nilai perkembangan kerajaan Islam di Indonesia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku	Teks narasi kerajaan Islam		<p>menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menanyai peserta didik mengenai gambar yang peserta didik amati • Peserta didik memberikan pertanyaan kepada peserta didik lainnya dalam bermain monopoli merah-putih <p>mengexplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik melakukan <i>brainstorming</i> mengenai monopoli dan materi tema tujuh • Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pemain lainnya • Peserta didik dapat bertanya kepada pendidik apabila ada sesuatu yang kurang dipahami dalam permainan • Pendidik menanyakan kepada peserta didik apa pembelajaran yang didapatkan peserta didik dengan menggunakan media 	<p>• Tanya jawab</p> <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengikuti peraturan • Tertib • Bertanggung jawab 		
IPA	3.5 Mengenal rangkaian listrik sederhana dan sifat magnet serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari	Sifat Magnet					
	3.6 Mengenal jenis hewan dan makanannya dan mendeskripsikan rantai makanan pada ekosistem lingkungan sekitar	Ekosistem					



IPS	4.2 Menyajikan pemahaman tentang manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di wilayah Indonesia.	Masa penjajahan, masa tumbuhnya rasa kebangsaan dan perubahannya		permainan monopoli merah-putih			
Matematika	3.2 Mengukur besar sudut menggunakan busur derajat dan mengidentifikasi jenis sudutnya	Sudut dan bangun ruang		mengasosiasi <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu nasional “Dari Sabang sampai Merauke” • Pendidik menjelaskan alat-alat serta peraturan dalam permainan monopoli merah-putih • Peserta didik mengisi angket yang telah diberikan oleh pendidik 			
	3.9 Mengenal bangun datar dan bangun ruang						
	3.12 Mengenal sudut melalui pengamatan dan membandingkannya dengan sudut yang berbeda						
PPKN	3.1 Mengenal simbol-simbol pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”	Pancasila		Mengkomunikasikan. <ul style="list-style-type: none"> • Setelah peserta didik paham, peserta didik diperbolehkan untuk memulai permainan bersama anggota kelompoknya masing-masing • Peserta didik bekerja sama untuk dapat bermain monopoli dengan sesuai peraturan yang ada • Ketika waktu permainan habis, ketua kelompok berkewajiban untuk bekerjasama dengan anggota kelompoknya dalam membereskan kembali monopoli merah-putih 			



	3.6 Memahami Nilai-nilai Persatuan	Nilai-nilai persatuan pada masa Islam		sesuai dengan yang dipinjam kan pendidik sebelumnya			
SBdP	3.1 Mengenal prinsip seni dalam menggambar komik, dekoratif, dan membentuk topeng nusantara	Unsur-unsur budaya daerah					
	3.5 Memahami unsur-unsur budaya daerah						
	4.7 Menyanyikan lagu kanon & lagu wajib dua suara	Lagu nasional					

Bandar Lampung, 2018
Mengetahui
Kepala Sekolah SD / MI

Guru Kelas

.....
NIP.



.....
NIP.

Lampiran 9

**KISI-KISI INSTRUMEN
VALIDASI AHLI MATERI**

Aspek	Indikator Penilaian	Nomor soal
layakan isi	Kesesuaian materi dengan KD	1
	akuratan materi	2
	Kemutakhiran materi	3
	Mendorong keingintahuan	4
layakan penyajian	Penyajian pembelajaran	5
layakan bahasa	gas	6
	munikatif	7
	Kesesuaian dengan perkembangan Peserta didik	8 dan 9
nilaian konstekstual	Komponen kontekstual	10

Sumber: Diadaptasi dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP)

Lampiran 10

**KISI-KISI INSTRUMEN
VALIDASI AHLI MEDIA**

No.	Aspek	Penilaian	No Item
1	Tampilan media	Kemenarikan	1, 2, dan 3
2	Penggunaan	Penggunaan	4, 5, 6, 7, dan 8
3	Kelayakan Bahasa	Komunikatif	9
		Kejelasan penggunaan huruf	10

Sumber: Diadaptasi dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP)

Lampiran 11

**KISI-KISI PENILAIAN
PRAKTISI PENDIDIKAN**

Aspek	Indikator Penilaian	Nomor soal
Melayakan isi	Kesesuaian materi dengan KD	1
	mutakhir materi	2
Melayakan penyajian	Tampilan media	3 dan 4
	Penyajian pembelajaran	5
Menggunakan	Kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran	6
Melayakan bahasa	Agak	7
	komunikatif	8
	Kesesuaian dengan perkembangan Peserta didik	9
Penilaian kontekstual	Komponen kontekstual	10

Sumber: Diadaptasi dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP)

Lampiran 12

**KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN
RESPON PESERTA DIDIK**

No.	Aspek	Indikator Penilaian	No Item
1	Tampilan media	Ketertarikan	1, 2, 3, 4, 5, dan 6
2	Kelayakan isi	Materi	7 dan 8
3	Kelayakan bahasa	Bahasa	9 dan 10

Sumber: Diadaptasi dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP)

Lampiran 13

**DAFTAR PARA AHLI DAN PRAKTISI PENDIDIKAN MEDIA
PERMAINAN MONOPOLI MERAH-PUTIH**

1. Ahli Materi

	Nama	Yuliyanti, M.Pd.I
	NIP	-
	Instansi	UIN Raden Intan Lampung
	Nama	Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I
	NIP	-
	Instansi	UIN Raden Intan Lampung

2. Ahli Media

	Nama	Dr. Yuberti, M.Pd
	NIP	197709202006042011
	Instansi	UIN Raden Intan Lampung
	Nama	Anton Tri Hasnanto, M.Pd
	NIP	-
	Instansi	UIN Raden Intan Lampung

3. Praktisi Pendidikan

	Nama	Umi Husniah, S.Pd
	NIP	198001272010012005
	Instansi	SD Negeri 3 Sawah Lama Bandar Lampung
	Nama	Sopyan Ali, S.Pd
	NIP	-
	Instansi	SD Negeri 2 Sawah Lama Bandar Lampung
	Nama	Karmilah, S.Pd
	NIP	-
	Instansi	SD Negeri 1 Sawah Lama Bandar Lampung

